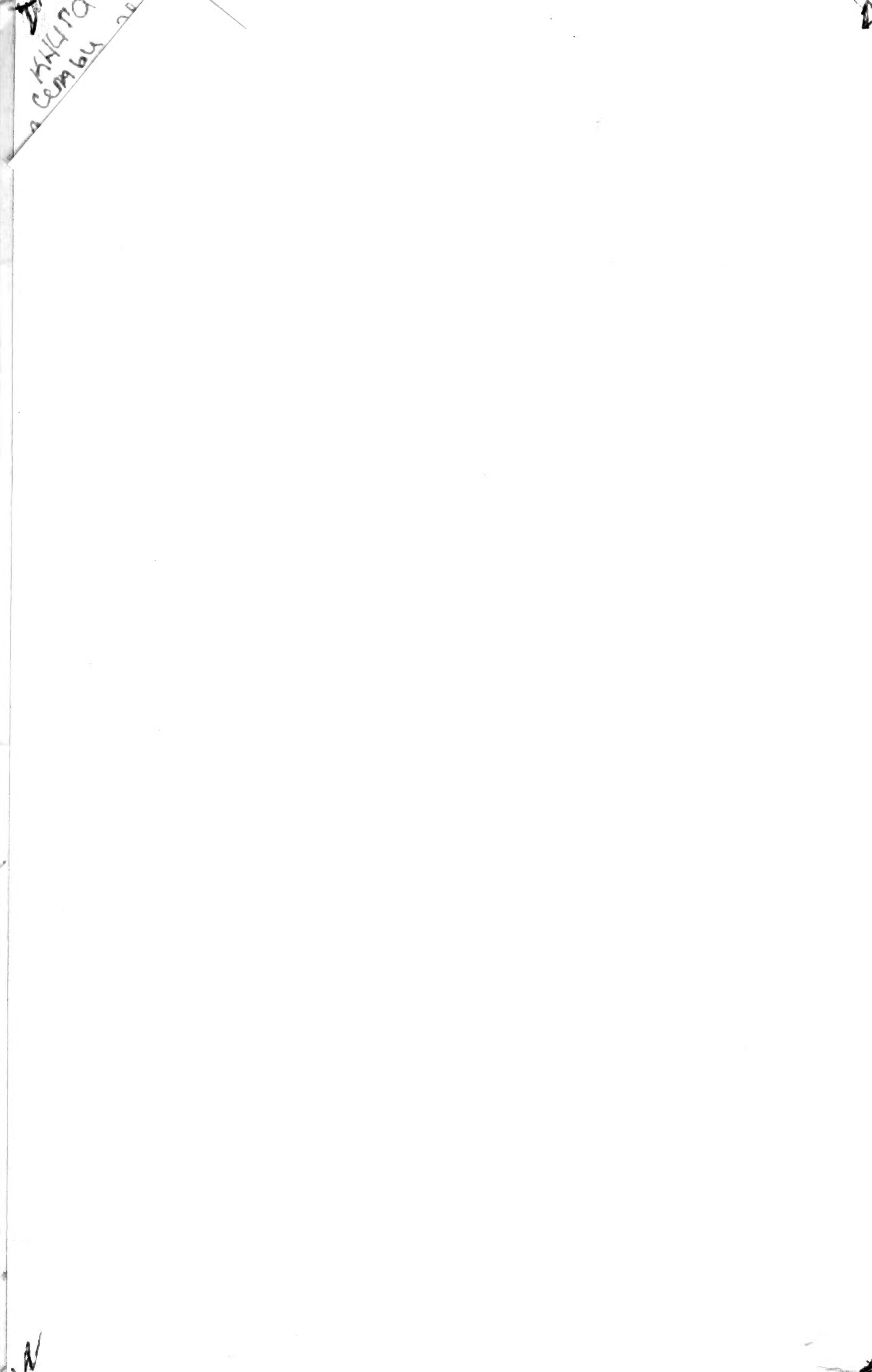
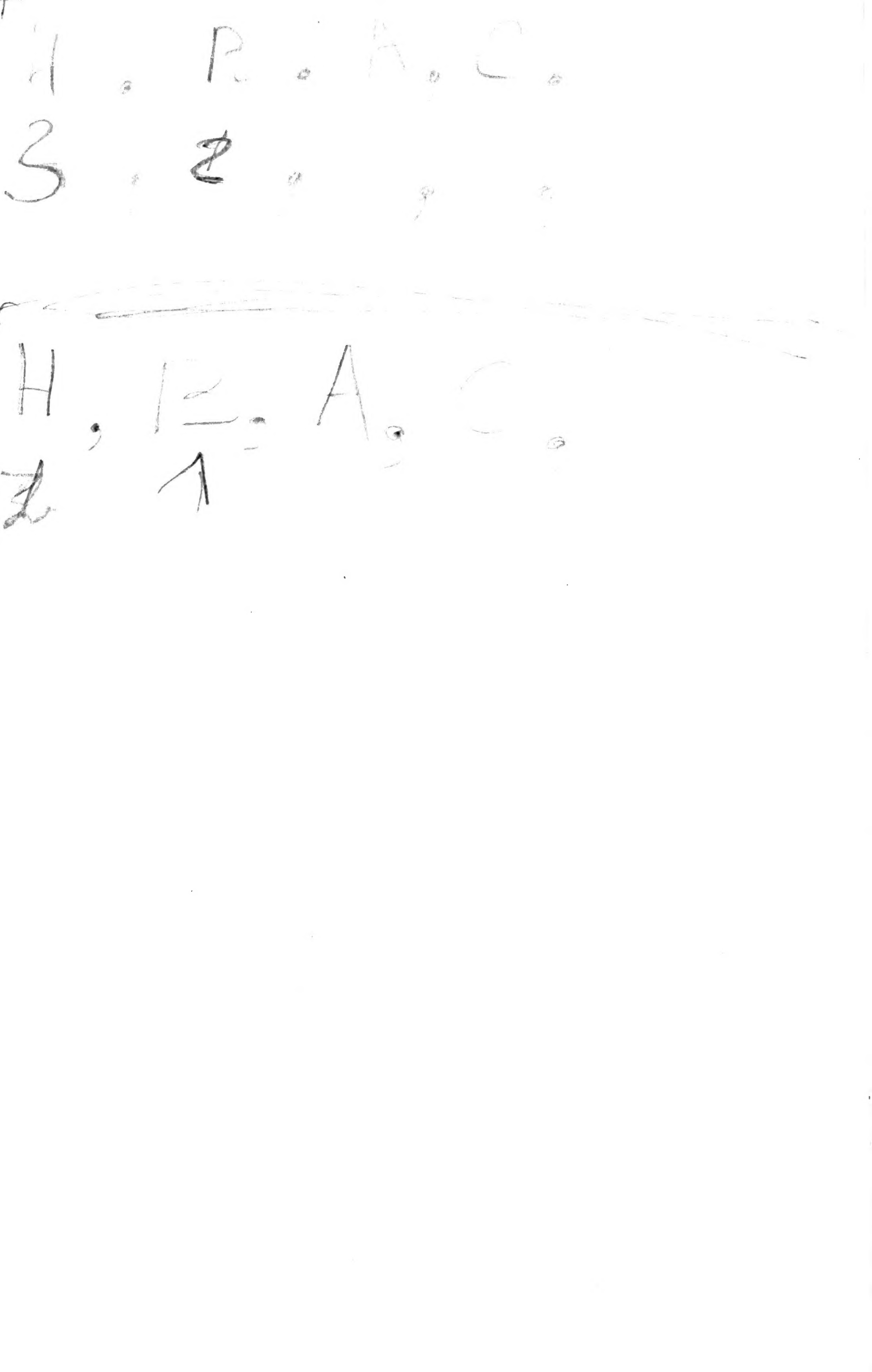
ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА



ТРИДЦАТЬ ТРИ ПИРОГА

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА»


книга
семьи

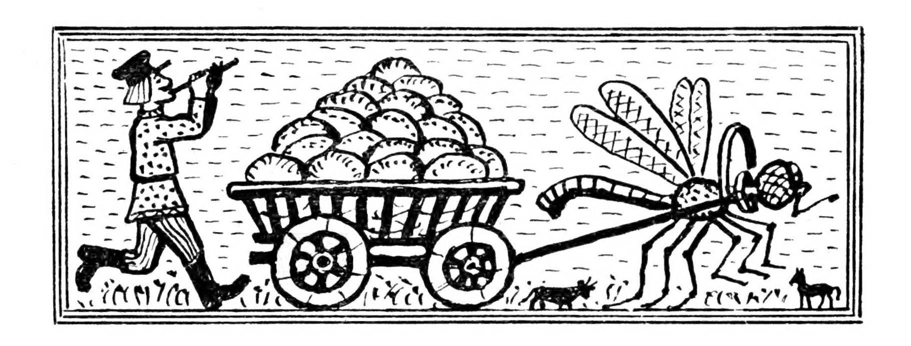

H. P. A. C.
3. 2.
H. P. A. C.
2 1



ПРИСКАЗКА

Я тетёрочку пасу
Во кленовом во лесу.
Вдруг тетёрочка за куст...
Я тетёрочку за хвост!
Удержать не удержал,
Только вырвал перо...
Как из этого пера
Смастерил я дуду.
Стал на дудке играть,
Стал людей потешать.
Я на дудке гу-гу-гу! —
Мне несут по пирогу:
Мне мамка пирог,
Мне батька пирог,
Мне бабка пирог,
Мне дедка пирог,
Мне братец пирог,
Мне сестрица пирог,
Мне тётка пирог,
Мне дядька пирог,

Мне соседка пирог,
Мне сосед пирог...
Притащили, принесли
Тридцать три пирога!
Запрягу я вола,
Повезу я пироги!
А мой вол не везёт,
Он и с места не сойдёт...
Запрягу я коня,
Повезу я пироги!
А мой конь не везёт,
Он и с места не сойдёт...
Запрягу я комара —
Ловкача, силача!
Он повёз целый воз —
Тридцать три пирога.
Хочешь есть пироги —
Поскорей ко мне беги!



«Ш И Ш Е Л В Ы Ш Е Л»

КАК ВЫБИРАТЬ ВОЖАКА

Многие игры начинаются с выбора вожака: в одной игре это хозяйка, в другой — жук, в третьей — медведь...

В иной игре каждому хочется водить, в иной — никому. Поэтому вожака или назначают, или выбирают по считалке.

Как это делают? А вот как.

Все, кто принимает участие в игре, становятся в кружок. Кто-нибудь, кто знает считалки, начинает произносить нараспев считалку, например: «Ехал мужик по дороге...»

Тот, кто произносит считалку, при первом её слове указывает пальцем на себя, при втором — на своего соседа, стоящего слева, при третьем — на следующего. На каждого, кто стоит в кругу, приходится по одному слову или слогу из считалки. На кого падёт последнее слово, тому и водить, и не может быть ни отказов, ни споров!

Бывает и так, что в считалке задаётся какой-нибудь вопрос. Например, в считалке «Ехал мужик по дороге...» есть вопрос:

Сколько гвоздей —
Говори поскорей!

На кого пало слово «поскорей», должен быстро назвать какое-нибудь число — десять, пятнадцать, двадцать. Большие числа лучше не называть: придётся очень долго считаться, по нескольку раз указывая на каждого из играющих. А это вовсе не нужно.

Когда назвали число, например семнадцать, считальщик отсчитывает:

«Один, два, три... десять... пятнадцать... семнадцать».

На кого падёт последнее слово счёта — *семнадцать*, — тому и водить.

Считаются и так. Произносят считалку, при каждом слове указывая на стоящих в кругу игроков. На кого падёт последнее слово или слог считалки, тот выходит из круга. Считалка начинается снова. При последнем её слове или слоге выходит из круга ещё один. При третьем счёте выходит из круга следующий. Круг всё уменьшается да уменьшается.

Наконец останутся только двое.

Кому из них водить?

Опять начинается счёт, и тот, на кого падёт последнее слово или слог считалки, выходит. А тот, кто остался, должен водить — ловить, искать других, быть коршуном, медведем.

Так считаются перед игрой русские, украинские и белорусские ребята.

А вот как считаются казахские ребята. Собираются, садятся в круг, вытянув ноги. Тот из ребят, кто считает, прикасается к ногам одного из сидящих в кругу и произносит первое слово считалки, прикоснётся к ногам его соседа — произнесёт второе слово, прикоснётся к ногам следующего — произнесёт третье слово... На кого придётся последнее слово считалки, тот вскакивает и уходит из круга, а считалка повторяется снова.

Так один за другим до последнего все выйдут из круга.

Кто останется последним, тому и водить.

А если нужно выбрать двух вожаков, как быть тогда? Дело это нехитрое. Сначала по считалке выбирают первого вожака. Затем снова начинают считаться. На кого в этот раз падёт последнее слово или слог считалки, тот будет вторым вожаком.

Так выбирают наседку и коршуна (в игре «коршун») или хозяйку и серого волка (в игре «гуси-лебеди и волк»).

А иной раз, чтобы определить, кому начинать игру или водить, не считаются, а к о н а ю т с я. Как это делается? А вот как. Берут палку или верёвку подлиннее; один из тех, кто конается, захватывает конец палки или верёвки, другой прихватывает рукою плотно рядом, третий ещё рядом, и так все игроки друг за дружкой. Чья рука захватит верхний конец, тому и водить или начинать игру.

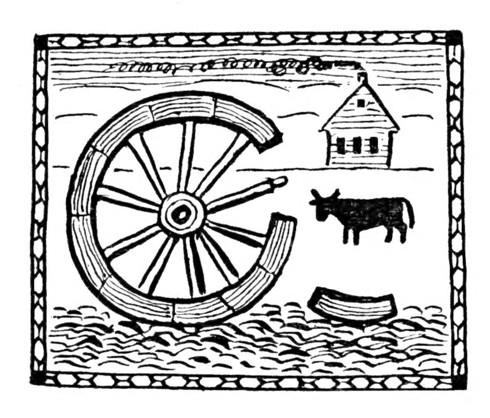
А когда конаются, приговаривают такие слова:

— Чья копна
На моей копне?
Скинь долой,
Вези домой.

Запомните: конаться можно только тогда, когда игроков не очень много. Если игроков много, нужна будет очень длинная палка или верёвка, а это неудобно. Если же конаться на короткой палке или верёвке, можно сбиться, и начнётся спор.

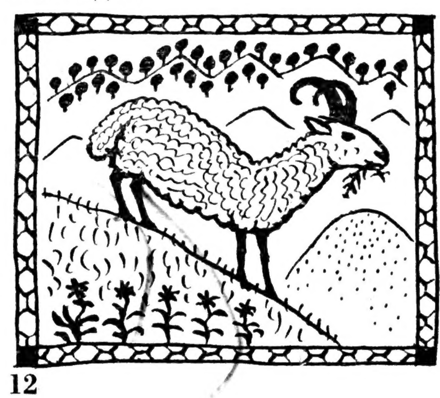
Конаются и тогда, когда надо решить, какая из двух партий начнёт игру. К верёвке или палке подходят два игрока — один от первой, другой от второй партии — и начинают конаться так, как было рассказано выше.

СЧИТАЛКИ



Ехал мужик
По дороге,
Сломал колесо
На пороге.
Сколько гвоздей —
Говори *поскорей!*

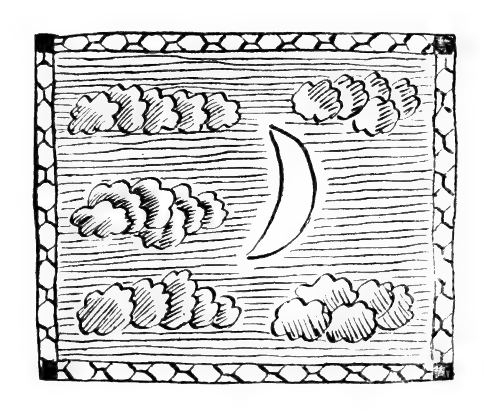
Тот, на кого падёт слово «поскорей», должен сказать «семь», «восемь», «десять» — сколько вздумается. На кого придётся последнее число, тот выходит или водит.



Шёл баран
По крутым
Горам.
Вырвал травку,
Положил
На лавку.
Кто травку возьмёт,
Тот вон *пойдёт!*

На кого пришлось слово «пойдёт», тот выходит.

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдёт,
Тот и прятаться *пойдёт!*



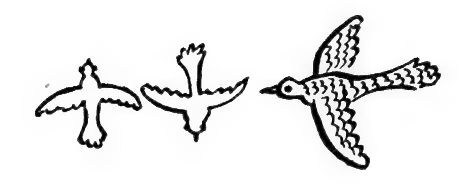
Катилося яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола;
Кто его поднимет,
Тот вон *выйдет!*

Ходит свинка
По бору́,
Рвёт траву-мураву.
Она рвёт
И берёт
И в корзиночку кладёт.
Этот выйдет,
Вон *пойдёт!*

Та́ря-Ма́ря
В лес
Ходила,
Шишки
Ела —
Нам велела.
А мы
Шишки
Не едим,
Таре-Маре
Отдадим!

— Заяц белый,
Куда бегал?
— В лес дубовый!
— Что там делал?
— Лыки драл!
— Куда клал?
— Под колоду!
— Кто украл?
— Родион!
— *Выйди вон!*

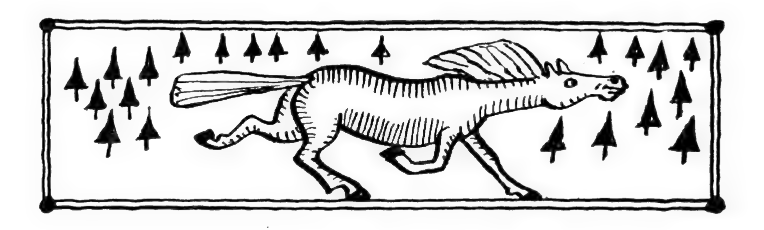
Первинчики,
Другинчики,
Летали голубенчики
По утренней росе,
По зелёной полосе.
Здесь яблоки,
Орешки,
Медок, сахарок,
Поди вон
В *уголок!*



Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети
И кричали:
«Кук! Мак!»
Убирай
Один *кулак!*

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет,
Скачет
По полям,
Тут и там!
Тут и там!
Где проскачет он —
Выходи
Из круга
Вон!

Катилася торба
С высокого горба[1],
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница;
С кем хочешь
Поделиться?



На кого падёт слово «поделиться», указывает на кого-нибудь из играющих и говорит: «С ним!» или: «С ней!» — тот и выходит.

[1] Горб — здесь: гора.

Инцы-брынцы,
Балалайка!
Инцы-брынцы,
Поиграй-ка!
Инцы-брынцы,
Не хочу!
Инцы-брынцы,
Вон *пойду!*

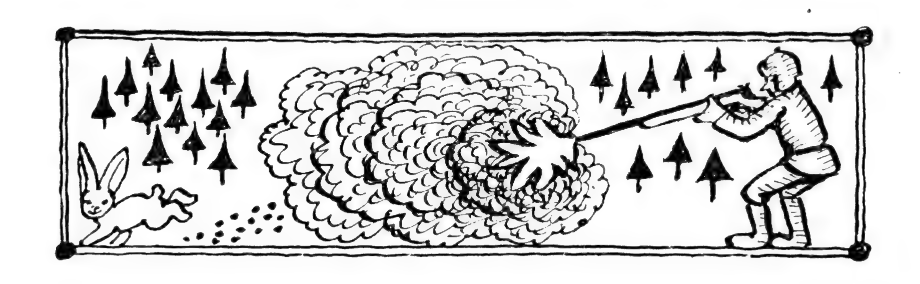
Как за нашим
За двором
Стоит чашка
С творогом;
Прилетели
Две тетери,
Поклевали —
Улетели.
Поклевали —
Улетели,
На лугу
Зелёном
Сели.

Тара́-бара́,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить.
Тебе *водить!*

Первый дан,
Другой дан,
На колоде
Барабан!
В барабан
Постучу,
Взовьюсь —
Полечу
Из моря
В море,
Из поля
В поле,
В лес,
На пень,
Води
Весь *день!*

Кукушечка-
Горюшечка
Плетень плела,
Детей вела.
Дети шли.
До конца дошли,
До конца дошли,
Обратно пошли.
Кук!

Тили-тели,
На лавочке сидели —
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник,
Портной;
А ты кто *такой?*



Раз, два, три,
Четыре, пять!
Вышел зайчик
Погулять.
Вдруг охотник
Выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф! Паф! Не попал.
Серый зайчик
Убежал!

Аты-баты,
Шли солдаты,
Аты-баты,
На базар,
Аты-баты,
Что купили?
Аты-баты,
Самовар!

Шишел
Вышел,
Вон пошёл —
Красну шапочку
Нашёл!

Лиса по лесу ходила,
Громким голосом вопила.
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела —
Мужу двое,
Себе трое
И детишкам
По *лаптишкам!*

Первишки,
Другишки,
Шалуны мальчишки
Стали играть,
Во́ду[1] выбирать.
Ну-ка ты, Додон,
Убирайся *вон!*

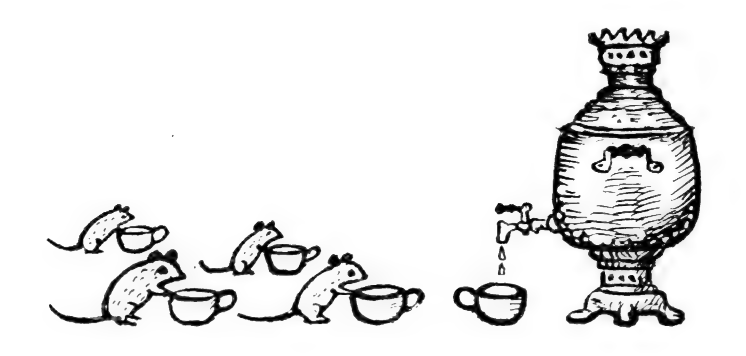
Стакан,
Лимон,
Выйди вон
Из окошка кувырком!
Лимон покатился,
Стакан *разбился!*

[1] Во́да — тот, кто водит в игре.

На зелёном
Кусту,
На дубовом
Мосту.
По лебедю
Крылатому,
По волку
Лохматому.
Волк
В лес бежит,
Лебедь
За море
Летит!

Раз, два, —
Булава!
Три, четыре —
Прицепили.
Пять, шесть —
Негде сесть.
Семь, восемь —
Сено косим.
Девять, десять —
Сено *весить!*

(Это считалка
белорусских ребят.)



Раз, два, три, четыре!
Жили мышки на
квартире;
Чай пили,
Чашки били,
По три денежки
платили!
Кто не хочет платить —
Тому
И *водить!*

Тани-бани,
Что под нами,
Под железными столбами?
Там мышки живут,
Они шапки шьют;
Одна шапка упала —
Мышка — скок — убежала.
Кот Матвей
Побежал *за ней!*

Первый день — вверх по речке плыл;
Второй день — окуней ловил;
Третий день — по тайге бродил;
Четвёртый день — рябчиков бил;
Пятый день — костёр разжигал;
Шестой день — за лосем бежал;
Седьмой день — под сосной лежал;
Восьмой день — от холода дрожал;
Девятый день — чернику ел;
Десятый день — громко песни *пел!*

(Так считаются эвенкийские ребята.)

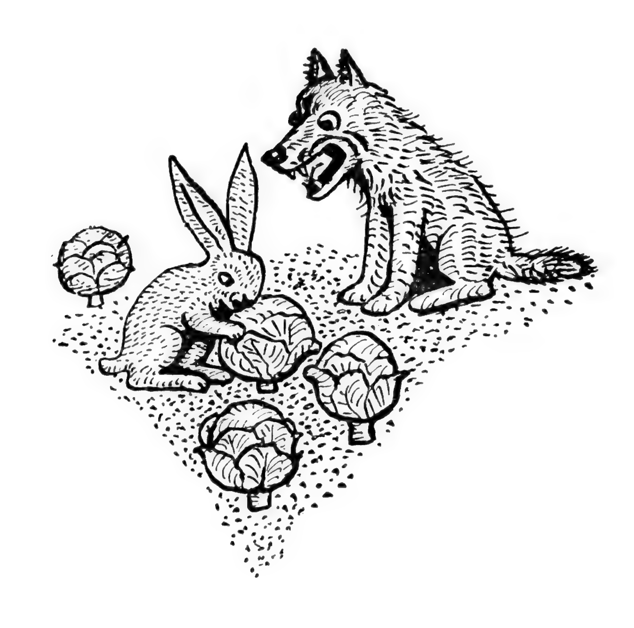
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
восемь —
Ходит бабка
С длинным носом,
А за нею дед.
Сколько деду лет?
Говори поскорей,
Не задерживай *людей!*

На кого пало слово «людей», должен сказать, сколько лет деду. Из игры выходит или водит тот, на кого падает последнее число.

— Чики-брики — ты куда?
— Чики-брики — на базар!
— Чики-брики — ты зачем?
— Чики-брики — за овсом!
— Чики-брики — ты кому?
— Чики-брики — я коню!
— Чики-брики — ты какому?
— Чики-брики — *вороному!*

Раз, два — голова;
Три, четыре —
Шубу шили;
Пять, шесть —
Кашу есть;
Семь, восемь —
Ложки носим;
Девять, десять —
Акулина
Тесто *месит!*

Зайчишка-
Трусишка
По полю бежал,
В огород забежал,
Капустку нашёл,
Морковку нашёл.
Сидит,
Грызёт.
Хозяин *идёт!*



Первый дал,
Другой взял,
Трое сели —
Песни пели.
Кому книжки читать?
Кому письма писать?

Шёл, прошёл,
Не нашёл,
Шишел
Вышел,
Вон *пошёл!*

Сёмка тощий,
Не валися!
Стёпка толстый,
Берегися!
Савка шустрый,
Становися!
Санька слабый,
Оставайся!
Сенька малый,
Не качайся!
Родион,
Поди *вон!*



СГОВОРКИ

Есть такие игры, в которых должны быть два вожака и две партии. Вы уже знаете, как выбирают вожаков: их выбирают по считалке — сначала одного, потом другого (а иногда просто назначают). А вот как разделить всех других игроков на две партии поровну, чтобы никому не было обидно? Ведь одним захочется быть в партии одного вожака, другим — в партии другого вожака. Как тут быть? Вот здесь-то и пригодятся *сговорки.*

Когда выберут вожаков, они должны отойти подальше в сторону от других игроков. Пусть станут или сядут и терпеливо дожидаются. А все остальные игроки сходятся парами и потихоньку сговариваются между собой, как им назваться. Один, например, скажет: «Я буду воробьём», а другой: «Я буду лягушкой». Сговариваться надо тихо, чтобы вожаки не услышали. Каждый должен хорошенько запомнить своё название. А не запомнит — будет путаница.

Придумывать можно не только отдельные слова-названия. Можно придумать и какие-нибудь смешные клички, чтобы получился стишок. Один может назвать себя, например, «травкой-муравкой», а другой — «золотой булавкой».

Когда все сговорятся, придумают для себя названия, становятся парами и идут к вожакам. Остановится первая пара перед вожаками и спросит:

— Травка-муравка
Или золотая булавка?

Один вожак скажет: «Беру травку-муравку!» А другой: «Беру золотую булавку!» Тогда «травка-муравка» идёт к первому вожаку и остаётся в его партии, а «золотая булавка» идёт ко второму вожаку.

Затем к вожакам подходят вторая, третья, четвёртая и все остальные пары. Так у каждого вожака без споров и без раздоров появляется своя партия для игры.

Но ведь может получиться так, что между самими вожаками начнётся спор, кому из них выбирать сначала. Чтобы не было обиды, надо сделать вот как. Когда к вожакам подойдёт со своими вопросами первая пара, пусть выбирает сначала один из них, а после другой. Когда подойдёт следующая пара, пусть в этот раз сначала выбирает тот вожак, который был до этого вторым, когда подойдёт третья пара, пусть на этот раз выбирает опять первый. И так надо меняться, пока все игроки не разделятся на две партии.

Можно сговариваться и так. Игроки сходятся парами и придумывают для себя какие-нибудь названия. А для того чтобы можно было подтвердить это название, берут в руки, но так, чтобы вожаки не увидели, тот предмет, название которого они выбрали для себя, например пёрышко, травинку, щепочку, камешек или что-нибудь другое. Этот предмет надо зажать в кулак, а руку спрятать за спину. После этого можно подойти к вожакам и спросить: «Пёрышко или камешек?» Один вожак ответит: «Пёрышко!» Тогда тот, у кого в руке пёрышко, разжимает кулак, показывает пёрышко вожаку и остаётся у него, а тот, у кого в руке камешек, идёт в партию второго вожака.

Такие сговорки есть у всех: у русских, у белорусских, у украинских, у молдавских, у армянских, у грузинских и других ребят. А вот какие ещё бывают сговорки:

Конь вороной
Или хомут золотой?

Шар катить
Или воду лить?

Дома быть
Или по морю плыть?

Сено косить
Или дрова рубить?

Коня ковать
Или двор подметать?

Что возьмёшь:
Медведя лохматого
Или козла рогатого?

Чего тебе дать:
Бобов или гороху?

Комолый бычок
Или серый волчок?

Сахару кусочек
Или красненький платочек?

Коней кормить
Или печку топить?

Что возьмёшь:
Ниточку или иголочку?

Чего тебе нужно:
Арбуз или дыню?

Гороху мешок
Или масла горшок?

Вожак, вожак,
Что тебе мило:
Зима или лето?

Чего хочешь:
Льду или снегу?

Из речки ерша
Или из лесу ежа?

Сговорки складывать нетрудно, поэтому придумывайте их сами.

КАК БРОСАЮТ ЖРЕБИЙ

Бывает, что игроки начинают спор, кому водить, кому начинать игру или какой партии где стоять.

Чтобы не было споров, раздоров, обиды, бросают жребий.

Жребий — это условный значок, какая-нибудь вещица, например щепочка, бумажка или что другое.

Когда заспорят о том, кому быть вожаком в игре, берут столько одинаковых жребиев, сколько участников игры. На одном жребии ставят заметку (чёрточку, крестик). Это значит: «Ты будешь вожаком». После этого все жребии высыпают в шапку, в коробку, в карман, перетряхивают, перемешивают несколько раз и после этого по очереди тянут жребий. Кто вытянет жребий с условной заметкой, тому и быть вожаком, начинать игру.

Бывают и другие жеребьёвки. Их называют «угады». Один из играющих повёртывается спиной к другим и берёт в руку жребий. В какой руке жребий, никто не должен знать. После этого жеребьёвщик оборачивается лицом к играющим и, держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий, тому водить!»

К нему подходят двое из играющих, и тот и другой не хотят водить. Жеребьёвщик спрашивает: «Кто правую, кто левую руку берёт?»

Один отвечает: «Я беру левую!»

Другой говорит: «Я беру правую!»

Тут жеребьёвщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий. После этого всяким спорам конец.

Есть очень простая жеребьёвка. Надо, например, решить, какой партии начинать игру или кому из двоих игроков водить. Тогда берут монетку и высоко подбрасывают её, условившись сначала, что, если она упадёт гербом вверх, водить (или не водить) тому, кто выбрал герб. Вместо монетки можно взять камешек или щепочку с какой-нибудь заметкой.

Тянут жребий ещё и так. Кто-нибудь из ребят сосчитает, сколько игроков. Затем возьмёт столько же соломинок, палочек или бумажек. Одна из них должна быть либо короче, либо длиннее других. Эти жребии он зажмёт в кулак. Верхние концы у них надо сровнять, а нижние спрятать, чтобы нельзя было увидеть, какой из них длиннее (или короче). Сделает жеребьёвщик так и скажет: «Тяните!» Каждый игрок должен вытянуть одну соломинку или палочку. Кто вытянет длинную (или короткую, это уж как сговорятся), тот и начинает игру или становится вожаком.

У молдавских ребят есть ещё и «живой жребий». Это вот что такое. Один из участников игры отходит в сторону. Он становится спиной ко всем остальным и поднимает обе руки вверх. Одна рука сжата в кулак — это «шар» или «булава», другая рука расправлена — это «сабля».

Все другие играющие тихонько сговариваются, уславливаются, что будет, если опустится «булава» и останется «сабля», и что будет, если останется «булава» и опустится «сабля». Например, если останется «булава», водит одна партия, если «сабля» — водит другая.

После сговора дают команду: «Начинай!» И «живой жребий» опускает либо «булаву», либо «саблю».

Тогда конец всем спорам, несогласию, ссорам!

А какой из этих жребиев лучше, выбирайте сами!

КАК РАЗЫГРЫВАЮТ ФАНТЫ

Во многих наших играх есть такое условие: кто ошибётся в чём-нибудь, обмолвится или не выполнит правило — словом, провинится,— тот даёт фант... Это какая-нибудь маленькая вещица: платок, пуговица, значок, лента, орех, ключик,— у кого что найдётся.

Вожак собирает эти фанты и складывает их в шапку, коробку, пакет.

Когда игра заканчивается, начинают разыгрывать фанты. Это тоже очень весёлая игра.

Вожак перетряхивает, перемешивает собранные фанты, потом достаёт один из них и спрашивает:

— Что этому фанту делать?

Все играющие придумывают разные смешные проделки, а вожак решает, какую из них выбрать.

Бывает и так. Вожак вынимает фант, а сам не глядит на него и другим не показывает. Руку с фантом он держит за спиной и спрашивает всех:

— Что этому фанту делать?

Придумывают какую-нибудь проделку для неизвестного хозяина фанта — например, попрыгать на одной ножке.

После этого вожак показывает фант и спрашивает:

— Чей фант?

Владелец фанта отвечает:

— Мой!

Все дружно требуют:

— А если твой, прыгай на одной ножке!

И отказываться нельзя — надо прыгать!

Бывает ещё и так.

Вожак закрывает глаза, долго водит руками над шапкой или коробкой с фантами и приговаривает:

— Чей фант вынется, тому быть зеркалом!

Скажет он это, вынет фант и спросит:

— Чей фант?

Хозяин фанта ответит:

— Мой!

— Ну, если твой, будь зеркалом!

А то велят:

Открыть или закрыть лбом дверь.

Произнести быстро раз десять подряд какую-нибудь мудрёную скороговорку.

Пропеть три раза по-петушиному.

Прокаркать три раза по-вороньи.

Промычать три раза по-коровьи.

Проблеять три раза по-овечьи.

Прорычать три раза по-медвежьи.

Прокрякать три раза по-утиному.

Попрыгать по-заячьи.

Поскакать и поквакать по-лягушечьи.

Пройти «гусиным» шагом — на согнутых коленях.

Проползти черепахой.

Пройти или пробежать на четвереньках.

Попрыгать на одной ножке.

Спеть какую-нибудь песенку.

Превратиться в часы — говорить: «Тик-так! Тик-так!» — и вращать руками, как часовыми стрелками.

Превратиться в попугая — повторять слово в слово то, что будут говорить другие играющие.

Превратиться в зеркало: стать посреди комнаты и повторять все движения и ужимки подходящих к «зеркалу» игроков. А они могут причёсываться, тянуть себя за уши, за нос, хмуриться, улыбаться, надувать щёки — всё, что в голову придёт.

Без помощи рук сесть на пол и подняться с пола.

Подражать какому-нибудь музыкальному инструменту, например трубе, барабану, балалайке.

Превратиться в статую, которую каждый из играющих может поставить так, как ему вздумается.

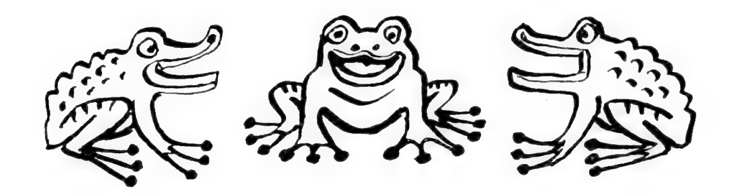
В одном углу постоять, в другом — поплясать, в третьем — поплакать, в четвёртом — посмеяться.

Да мало ли чего ещё можно придумать!

После того как провинившийся выполнил всё, что от него требовали, ему отдают его фант.

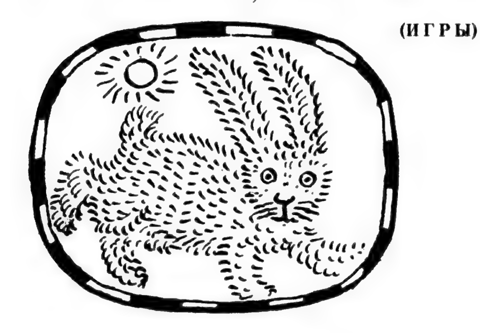
Надо запомнить: нельзя выдумывать обидные проделки или такие, какие тяжело и неприятно выполнять.

А тот, кто выкупáет свой фант, не должен обижаться на весёлый смех, на шутки, на забавные выдумки и проказы. В этой игре ты выкупаешь фант и проделываешь разные штуки, зато в другой игре ты сам будешь выдумывать какие-нибудь мудрёные затеи для своих товарищей.



«ГОРИ, ГОРИ ЯСНО!»

(ИГРЫ)



«ЗАИНЬКА, ВЫХОДИ!»

Это игра для маленьких ребят. Все становятся в круг, выводят одного на середину и говорят:

— Будешь зайчиком!

Зайчик спрашивает:

— А что мне надо делать?

Ему отвечают:

— Мы тебе будем рассказывать, мы тебе будем показывать, что надо делать!

Пошли все вокруг зайчика и запели:

— Заинька, выходи,
Серенький, выходи!
Вот так, этак выходи!
Вот так, этак выходи!

И показывают зайчику, как надо выходить.

Зайчик вышел на середину круга. А хоровод поёт ему:

— Заинька, поди в садик,
Серенький, поди в садик!
Вот так, этак поди в садик!
Вот так, этак поди в садик!

И сделали шаг вперёд — показали, как выходят в садик.

Зайчик пошёл по «садику», по кругу, направо или налево, куда ему вздумалось. А все запели:

— Заинька, погуляй,
Серенький, погуляй!
Вот так, этак погуляй!
Вот так, этак погуляй!

Посмотрел заинька, как другие гуляют, и стал тоже гулять в кругу — ходит не спеша то туда, то сюда.

А все его просят:

— Заинька, повернись,
Серенький, повернись!
Вот так, этак повернись!
Вот так, этак повернись!

И все разняли руки и быстро повернулись. И зайчик в кругу повернулся.

Затем взялись опять за руки, пошли и стали просить зайчика:

— Заинька, топни ножкой,
Серенький, топни ножкой!
Вот так, этак топни ножкой!
Вот так, этак топни ножкой!

И показали, как топают ножкой. Заинька тоже стал топать ножкой — и раз, и два, и три. А те, что водят хоровод, не отстают:

— Заинька, руки в боки,
Серенький, руки в боки!
Вот так, этак руки в боки!
Вот так, этак руки в боки!

Сами все подбоченились: смотри, зайчик! И зайчик тоже руки в боки. После этого стали просить:

— Заинька, поскачи,
Серенький, поскачи!

Вот так, этак поскачи!
Вот так, этак поскачи!

И принялись все скакать. И зайчик тоже стал скакать. А потом запели:

— Заинька, попляши,
Серенький, попляши!
Вот так, этак попляши!
Вот так, этак попляши!

И все заплясали. А вслед за всеми заплясал и зайчик.

Стали просить заиньку, чтоб выбирал на смену себе другого зайчика:

— Заинька, выбирай,
Серенький, выбирай!
Вот так, этак выбирай!
Вот так, этак выбирай!

И показывают, как надо выбирать: вертеть головой из стороны в сторону, высматривать. Не отстаёт хоровод от зайчика:

— Заинька, поклонись,
Серенький, поклонись!
Вот так, этак поклонись!
Вот так, этак поклонись!

После этого все запели:

— Заинька, лапкой тронь,
Серенький, лапкой тронь!
Вот так, этак лапкой тронь!
Вот так, этак лапкой тронь!

Показали, как надо лапкой тронуть.

Кого заинька тронет лапкой, тот будет новым заинькой, и вся игра начинается сначала.



«КАК ПО УЛИЦЕ ВОРОБЫШЕК ГУЛЯЕТ»

Для маленьких ребят у нас есть и другая игра. Все, кто хочет играть, становятся в круг. На середину круга выводят воробышка — мальчика или девочку — и говорят ему:

— Мы будем тебе петь, что делает воробышек, а ты молча показывай всё.

И запевают:

— Как по улице воробышек гуляет —

Он гуляет,
Он гуляет,
Он гуляет!

Как он с камешка на камешек порхает —

Он порхает,
Он порхает,
Он порхает!

Как устал воробей, утомился —

Утомился,
Утомился,
Утомился!

Он на камешек, воробышек, садился —

Он садился,
Он садился,
Он садился!

Да как стал наш воробышек дремати —

Он дремати,
Он дремати,
Он дремати!

Да как стал воробей засыпати —

Засыпати,
Засыпати,
Засыпати!

Дак как стал воробей шевелиться —

Шевелиться,
Шевелиться,
Шевелиться!

Да как стал воробей подниматься —

Подниматься,
Подниматься,
Подниматься!

Ещё стал воробей танцевати —

Танцевати,
Танцевати,
Танцевати!

Ещё стал воробей выбирати —

Выбирати,
Выбирати,
Выбирати!

А к кому наш воробей подлетает —

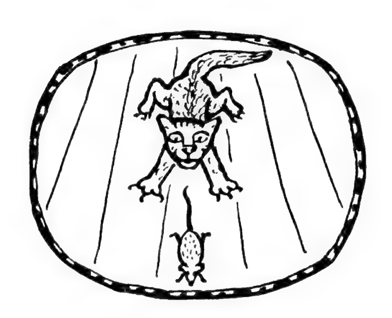
Подлетает,
Подлетает,
Подлетает?

А кого наш воробей выбирает —

Выбирает,

Выбирает,
Выбирает?

Кого воробышек выберет, тому идти в круг, и снова начинается игра.



«КОШКА И МЫШКА»

«Кошка и мышка» — игра весёлая и задорная. Она хорошо известна почти всем ребятам нашей страны.

С чего начинается игра? По считалке выбирают кошку и мышку, затем игроки становятся в круг и берут друг друга за руки. В середине круга — мышка, а кошка расхаживает возле круга и глядит на мышку. И так зайдёт и этак, и шагом пойдёт и побежит: это она высматривает, где бы ей легче было прорваться в круг. Иногда при этом поют песенку. Вот такую:

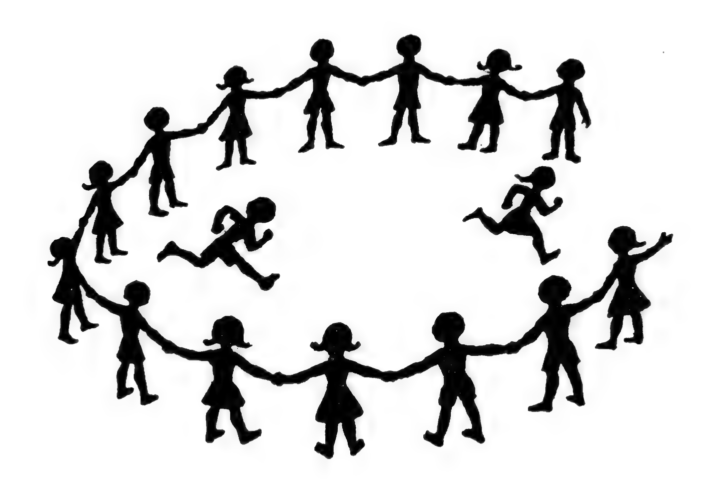
Кошка на мышку бросается,
Ла-ла-ла, ла-ла-ла!
Мышка от кошки спасается,
Ла-ла-ла, ла-ла-ла!

Участники игры — друзья мышки. Они оберегают мышку, не подпускают к ней кошку. Чтобы хитрая кошка не прорвалась в круг, надо крепче держаться за руки. Если кошка захочет проскочить низом, надо быстро присесть и не пропускать её. Если кошка вздумает перескочить через круг, надо быстро встать.

Зорко следите за кошкой!

А кошка пусть помнит вот что: она может и прорываться в круг, и подлезать, и перепрыгивать, но не смеет превращать игру в возню и потасовку.

Кошка проворная, ловкая, лукавая: так или этак, а непременно проскочит в круг! Что тогда делать? Надо сейчас же тем, возле кого находится мышка, поднять или разомкнуть руки: тогда мышка может выбежать из круга. Понятное дело, кошка тоже бросится к этому выходу. Здесь нельзя дремать: только выбежит мышка, быстро закройте этот выход и как можно крепче держитесь за руки, чтобы кошке нелегко было выбраться из круга. Кошка будет бегать по кругу, а мышка будет бегать снаружи да поддразнивать кошку:



— А ну-ка, выскочи! А ну-ка, поймай меня!

Как ни удерживай кошку, она всё-таки выскочит из круга.

Тут как можно скорее откройте вход для мышки.

Как только она будет в кругу, опять закройте вход, чтобы следом за ней не вбежала кошка...

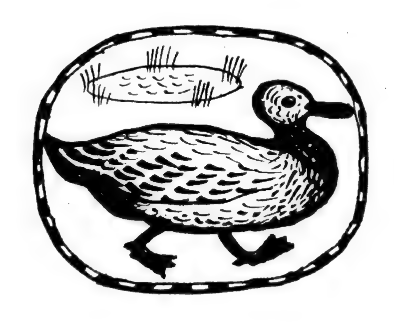
И опять кошка станет бегать вокруг.

Следите за ней в оба! Очутится она в кругу — немедля выпускайте мышку.

Мышка должна быть прыткой, шустрой, догадливой, юркой. Пусть она делает вид, что не знает, как ей спастись от кошки, пусть, как может, показывает, что испугалась кошки: это только больше раззадорит кошку! А на самом деле мышка должна всякий раз увёртываться от кошки, у неё должны быть наготове разные уловки.

Бывает, что иной раз мышка оказывается несообразительной, неповоротливой, ротозейкой. Вместо того чтобы проворно отскочить от кошки, увернуться, она с разбега наскочит на кошку — и окажется у неё в лапах!..

Если кошка схватит мышку, она становится мышкой, а мышка — кошкой, и игра продолжается. Но можно выбрать и новую кошку и мышку. Это уж как захотят участники игры.



«УТЕНЯ»

Это игра-песня русских ребят. Играют летом во дворе, на лужайке, зимой в комнате. Играющие становятся в круг и берутся за руки. На середину круга выходит утеня. Выбирают её по считалке.

Играющие ходят то в одну, то в другую сторону и поют:

— Плыла утеня
Через сине море.
Как ты, утеня,
Ножки намочила?

Все шаркают ногами: показывают, как утеня ножки намочила, и поют:

— Этак вот и этак
Ножки намочила!
Этак вот и этак
Ножки намочила!

И сама серая утеня показывает, как она намочила ножки, и поёт вместе со всеми.

Опять все ходят кругом и поют:

— Плыла утеня
Через сине море.
Как ты, утеня,
Крыльями махала?

Все машут руками — показывают, как утеня махала крыльями, и поют:

— Этак вот и этак
Крыльями махала!
Этак вот и этак
Крыльями махала!

Серая утеня не отстаёт от других: поёт и показывает, как она крыльями махала.

Песня продолжается. Все ходят вокруг утени и спрашивают её:

— Плыла утеня
Через сине море.
Как ты, утеня,
На берег садилась?

Все присаживаются на корточки — вот так утеня на берег садилась:

— Этак вот и этак
На берег садилась!
Этак вот и этак
На берег садилась!

Присела на корточки и сама серая утеня. И снова все ходят вокруг утени и поют:

— Как ты, утеня,

По лугам гуляла?

Переступают все ногами — остановившись или на ходу, всё равно — и показывают, как утеня гуляла:

— Этак вот и этак
По лугам гуляла!
Этак вот и этак
По лугам гуляла!

И сама утеня поёт и гуляет вразвалочку по кругу. Снова спрашивают её:

— Как ты, утеня,
Гнездо совивала?

И показывают руками, как вьют гнездо:

— Этак вот и этак
Гнездо совивала!
Этак вот и этак
Гнездо совивала!

И сама утеня в кругу «вьёт гнездо». А хоровод опять ходит и поёт:

— Как ты, утеня,
Детей выводила?

При этих словах все быстро присаживаются и опускают руки по бокам, будто прикрывают гнездо крыльями:

— Этак вот и этак
Детей выводила!
Этак вот и этак
Детей выводила!

Сама утеня садится посреди круга, и руки по бокам у неё, как крылья, опущены. Хоровод спрашивает:

— Как ты, утеня,
Детей собирала?

Утеня в ответ на это машет руками-крыльями, а все остальные подступают к ней и поют:

— Этак вот и этак
Детей собирала!
Этак вот и этак
Детей собирала!

После этого все отступают от утени, ходят вокруг неё и поют:

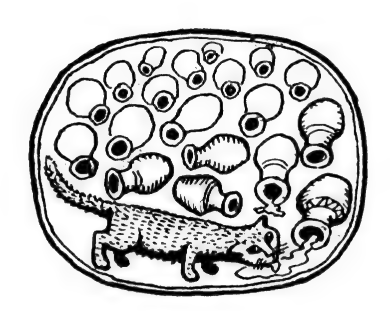
— Как ты, утеня,
За лес улетала?

Все поднимают руки над головой и машут ими:

— Этак вот и этак
За лес улетала!
Этак вот и этак
За лес улетала!

Сама утеня тоже поднимает руки над головой и быстро выбегает — вылетает — из круга и бежит в сторону, а за ней и все другие.

На этом и кончается игра «утеня».



«КУВШИНЧИКИ»

Игру эту знают и любят и русские, и украинские, и белорусские ребята.

Играют в «кувшинчики» летом, на просторной площадке или лужайке, где можно без помехи бегать.

Послушайте, как надо играть, и запомните правила игры.

Выбирают по считалке мать, дочку и кота. Все остальные — кувшинчики.

Мать говорит:

— Вон там, возле берёзки, будет погреб. А вот здесь — наш дом. Идите все, кувшинчики, в дом!

Кувшинчики пришли и стали. Здесь и мать, и дочка, и кот.

Мать говорит:

— Помоги мне, дочка, кувшинчики в погреб отнести!

Мать берёт двух ребят за руки, и дочка берёт двух ребят за руки, и идут с ними от дома к погребу. Это они кувшинчики несут.

В погребе они поставили кувшинчики.

Кот за ними пошёл. А когда они пошли обратно к дому — и он за ними.

Дома мать и дочка взяли за руки каждая двоих ребят и опять пошли с ними к погребу.

Они к погребу — и кот за ними к погребу.

Они домой — и кот за ними домой.

Мать спрашивает:

— Что это кот всё за нами ходит, следит?

Только она это сказала, кот уселся и отвечает:

— Не хожу и не слежу,
Я на солнышке сижу —
Греюсь!

Так и ходят и переговариваются, пока не перенесут в погреб все кувшинчики.

В погребе кувшинчики стоят или сидят на корточках и разговаривают тихонько о чём-нибудь.

Как отнесли в погреб все кувшинчики, мать сказала:

— Ну, дочка, я пойду на работу, а ты дома сиди да поглядывай за котом, чтоб он в погреб не забрался, кувшинчики не опрокинул!

Сказала и пошла в сторону.

А дочка села недалеко от погреба. Сидит, на кота поглядывает, а он куда-то смотрит, будто что любопытное увидал. И вдруг заговорил нараспев:

— На улице
Две курицы
С петухом дерутся.
Бабушка со внучкой
Смотрят да смеются:
«Хи-хи-хи! Ха-ха-ха!
Как нам жалко петуха!»

Дочка говорит:

— Побегу посмотрю, как две курицы с петухом дерутся!

Сказала и побежала.

А коту только того и надо. Оглянулся он по сторонам и пошёл на цыпочках к погребу. Открыл лапкой дверь (или под дверь подлез — как игрокам больше понравится) и стал кувшинчики осматривать.

— Посмотрю, что в этих кувшинчиках!

Тронет лапкой и скажет:

— В этом — сметанка! В этом — молоко! В этом — творог! В этом — простокваша! В этом — масло! В этом — сливки!

Осмотрел кот-баловник все кувшинчики и стал их опрокидывать.

Подошёл к кувшинчику со сметаной, толкнул его. Кувшинчик — бряк! — и свалился.

Подошёл к кувшинчику с молоком — толк его! Кувшинчик — бряк! — и свалился.

Подошёл к кувшинчику с творогом, толкнул лапой. Кувшинчик — бряк! — и свалился.

Подошёл к кувшинчику с простоквашей — толк! Кувшинчик — бряк! — и набок.

Так кот все кувшинчики опрокинул... Опрокинул, а сам давай скакать да петь:

— Я поел,
Я попил,
Все кувшинчики свалил!

Пока кот в погребе безобразничал, вернулась мать. Стала она дочку звать:

— Дочка, дочка! Где ты?

Прибежала дочка. Мать спрашивает:

— Где ты была?

Дочка говорит:

— На улице с подружками играла!

Мать говорит:

— А где наш кот-плут? Уж не в погребе ли он? Беги посмотри!

Побежала дочка. Видит — кот в погребе озорует. Закричала она:

— Здесь кот! Здесь кот! Все кувшинчики опрокинул!

И стала ловить кота. А кот увёртлив — никак в руки не даётся!

Прибежала в погреб мать. И она стала ловить кота. Да куда там — не даётся кот в руки, скачет среди кувшинчиков. А они, кувшинчики, лежат и не смеют кота ловить. Только как толкнёт их кот на бегу, звякают да брякают:

— Звяк! Бряк! Звяк! Бряк! Звяк! Бряк!..

Наконец изловчился кот и выбежал из погреба. Выбежал и улёгся где-нибудь в стороне (или уселся, всё равно).

Мать говорит:

— Давай, дочка, кувшинчики поднимать.

Стали они поднимать кувшинчики. Поднимают и на место ставят. Кувшинчики довольны — как только какой-нибудь поднимут и поставят, он скажет:

— Бряк! (Это всё равно что спасибо.)

Как подняли да поставили все кувшинчики, мать сказала:

— А теперь побежим все вместе кота ловить! И вы, кувшинчики, с нами!

И побежали: впереди мать, за ней дочка, а за дочкой все кувшинчики.

Видит кот, что беда пришла, стал убегать. А мать, дочка да кувшинчики его догоняют.

Долго так бегают да приговаривают:

— Не увернёшься, кот!
Попадёшься, кот!

— Давайте его, плута, сетью ловить! — говорит мать.

Быстро все за руки взялись — получилась сеть. Стали кота

сетью ловить. Он туда, он сюда — да не смог в этот раз увернуться: попался в сеть.

Обрадовались мать, дочка и все кувшинчики, говорят:

— Попался кот,
Теперь не уйдёт!

Окружили они кота, он видит — не выскочить. Стал просить:

— Отпустите меня! Я больше в погреб не полезу!..

Подступили все к коту вплотную, кричат:

— Не лижи сметанку!

— Не трогай масло!

— Не опрокидывай кувшинчики!..

Кот жалостно упрашивает:

— Отпустите меня! Не буду трогать ни сметаны, ни масла. Не буду опрокидывать кувшинчики!..

Стал круг шире. Все говорят коту:

— Попляши, поскачи, тогда отпустим!

Что делать коту? Надо плясать да скакать. Кот пляшет, скачет, а все покрикивают:

— Лучше пляши! Выше подпрыгивай!

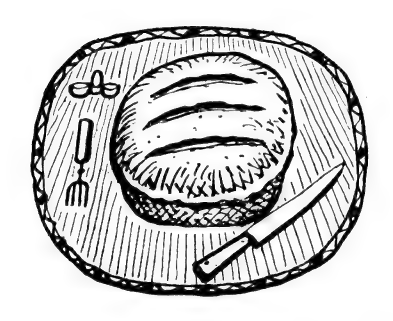
Видят все: устал кот, уморился. Разомкнули сеть.

— Выходи! Выходи, да помни:

Первый раз прощается,
Второй запрещается!

И разбежались все кто куда. Здесь и конец игре!

Похожая игра есть и у туркменских ребят.



«КАРАВАЙ»

Это игра маленьких ребят. Если малыши не знают, чем заняться, научите их играть в «каравай». Сначала надо объяснить малышам, что каравай — это большой круглый хлеб. Затем надо поставить их в круг и сказать, чтобы они взялись за руки. На середину круга пусть выйдет один из малышей, например Алёша. После этого все идут справа налево и поют песенку:

— Как Алёше на рожденье
Испекли мы каравай!

Когда запоют:

— Вот такой вышины! —

все должны поднять руки: показать, какой высокий каравай. Когда запоют:

— Вот такой нижины! —

все должны присесть на корточки.

После этих слов надо быстро встать, раздвинуть круг шире, но рук не разнимать и петь:

— Вот такой ширины!

И сейчас же надо быстро сузить круг, со всех сторон обступить Алёшу и петь:

— Вот такой ужины!

Как споют, пусть снова раздвинут круг и запоют:

— Каравай,
Каравай,

Кого любишь, выбирай!

Алёша станет думать: кого ему выбрать? Пока он раздумывает, хоровод ходит, не останавливаясь, и повторяет свою песенку:

— Каравай,
Каравай,
Кого любишь, выбирай!

Кого Алёша выберет, тот пусть выходит на середину круга, и можно начать игру снова.



«РОЩА РАСТЁТ»

В этой игре тоже все становятся в круг и двигаются то в одну, то в другую сторону с такой песней:

— Пойдём-ка мы поутру
Рощу смотреть!
Пойдём-ка мы поутру
Зелёную смотреть!
Велика ли наша роща
  Выросла?
Велика ли зелёная
  Повыросла?
Вот наша роща
  Этакая!
Наша зелёная
  Вот этакая!

При словах «вот этакая» все нагибаются и показывают рука-

ми, какая роща, совсем ещё невысокая — галке до макушки, зайке по горлышко!

Показали, потом поднялись и снова запели:

— Пойдём-ка мы поутру
Рощу смотреть...

И так поют всю песенку до конца. А как дойдут до слов «вот этакая», снова показывают руками высоту рощи. В этот раз она стала повыше — лисица в ней спрячется, волк укроется... А ребятам-игрокам она по пояс.

Как покажут, снова идут хороводом и поют:

— Пойдём-ка мы поутру
Рощу смотреть...

И опять всю песенку до конца допоют, а при словах «вот этакая» снова покажут, как высока роща: теперь она стала всем по самый подбородок!

После повторения песенки — по макушку.

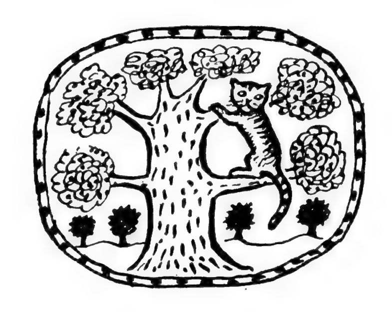
А потом надо поднять руки над головой, показать, какая высокая стала роща: выше головы.

И наконец, она стала такая высокая, что, показывая её высоту, надо подскочить. А подскакивая, поют:

— Вот наша роща
Этакая!
Наша зелёная
Вот этакая!

Подскакивают и повторяют эти слова до тех пор, пока не устанут.

На этом игра и кончается.



ЖМУРКИ

Эту игру хорошо знают и русские, и украинские, и белорусские, и марийские, и удмуртские, и грузинские ребята... У каждого народа эта игра называется по-своему, а играют везде почти одинаково. У русских ребят игра называется «жмурки». Знаете почему? Потому что кто водит, тот закрывает глаза, жмурится.

Играют в жмурки чаще всего зимой в комнате, поэтому не должно быть никаких помех. Стулья надо вынести, стол придвинуть вплотную к стене, не то споткнёшься либо ударишься обо что-нибудь.

Белорусские ребята играют в жмурки так. Выберут вожака — по считалке или по жребию. Это будет «кот Апанас». Коту завязывают платком глаза (так оно вернее будет!) и все вместе ведут его к двери. Кота держат и за руки и за рубаху. Идут, приплясывая и припевая какую-нибудь песенку. Как приведут к двери, поставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом — все вместе, хором, нараспев — начинают такой разговор с котом:

— Кот, кот! На чём стоишь?
— На дубу!
— За что держишься?
— За сук!
— Что на суку?
— Ульи!
— Что в ульях?
— Пчёлы!
— Что у пчёл?
— Мёд!
— Кому да кому?

— Мне да сыну моему!
— А нам что?
— Глины на лопате!

Тут все начинают тормошить да теребить кота и поют такую песенку:

> — Кот, кот Апанас,
> Лови три года нас!
> Лови три года нас,
> Не развязывай глаз!

И только пропоют последние слова — разбегаются в разные стороны. А кот Апанас принимается ловить играющих. Раздвинет он руки и ходит туда и сюда. А все другие вертятся вокруг кота, то дотронутся до него пальцем, то дёрнут за платье. Только кот хочет схватить кого-нибудь, а уж все отбежали или очутились у него за спиной. Да ещё всячески поддразнивают кота.

До тех пор бегает кот, пока не схватит кого-нибудь, кто оплошал, не успел увернуться от него. Кого кот схватил, тот и заменяет его, а прежний кот бегает вместе со всеми другими.

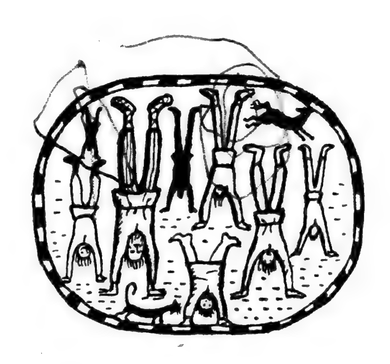
Новому коту, как и прежнему, завязывают глаза платком, всей гурьбой ведут к двери, ставят на порог и ведут с ним разговор. А после разговора снова бегают от кота с разными припевками.

У русских ребят идёт такой разговор с вожаком:
— Где стоишь?
— На мосту!
— Что продаёшь?
— Квас!
— Ищи три года нас!

Скажут так, да ещё заставят вожака несколько раз повернуться на одном месте — только после этого он может искать и ловить. А в остальном вся игра такая же, как и у белорусских ребят.

Играют в жмурки ещё и так. Каждый из играющих выбирает для себя название какой-нибудь птицы. Один говорит: «Я буду журавлём!» Другой говорит: «Я буду сорокой!» Третий: «Я буду галкой!» Четвёртый: «Я буду воробьём!» После этого кота ведут к двери и разговаривают с ним, а затем он отправляет-

ся ловить птиц. Когда поймает кого-нибудь, должен угадать, какую птицу он поймал. Если ошибётся, не угадает,— иди ловить снова! Если угадает — пойманная птица становится котом. А прежний кот выбирает себе название какой-нибудь птицы.



«У ДЕДУШКИ ТРИФОНА»

Все играющие становятся в круг и берутся за руки. Вожак выходит в круг и говорит:

— Ну, сынки мои, я дедушка Трифон! Что я буду делать, то и вы делайте!

Скажет это вожак и запоёт:

— У дедушки Трифона...

И весь хоровод пойдёт по кругу и вместе с ним запоёт:

— У дедушки Трифона
Семеро детей,
Семеро детей,
Семь сыновей!

Здесь дедушка Трифон покажет руками, какие огромные глаза у его сыновей, и пропоёт:

— С такими глазами!

И все остальные остановятся, покажут руками, какие огромные у них глаза, и повторят:

— С такими глазами!

И снова пойдут по кругу.

Дедушка Трифон покажет, какие густые брови у его сыновей, и пропоёт:

— С такими бровями!

Все остановятся, повторят его движения и слова и опять пойдут.

А дедушка Трифон покажет, какие носы у его сыновей:

— С такими носами!

И сынки остановятся, покажут, какие у них длинные-предлинные носы, повторят дедушкины слова и снова заходят по кругу.

Дедушка Трифон покажет, какие большущие уши у его сыновей:

— С такими ушами!

И все повторят его движения и слова.

Потом дедушка Трифон покажет, какие длинные зубы у его сыновей:

— С такими зубами!

И все играющие покажут и пропоют дедушкины слова.

Не забудет дедушка Трифон и о толстых губах своих сыновей:

— С такими губами!

И все должны пропеть эти слова и показать, какие у них толстые губы.

А дедушка Трифон и о плечах скажет:

— С такими плечами!

И о руках:

— С такими руками!

И о ногах:

— С такими ногами!

А сыновья показывают всё, как дедушка Трифон, повторяют его слова и ходят по кругу.

Показал дедушка Трифон, какие у его сыновей глаза, брови, носы, уши, зубы, губы, руки, плечи и ноги, и запел:

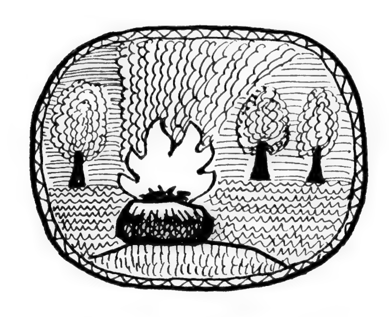
— Они не пили,
Не ели,
Всё на дедушку глядели
И все делали вот так!
И все делали вот так!

Вместе с дедушкой эти слова поют и все его сыновья. А дедушка Трифон выдумывает разные движения и показывает своим сыновьям: то руками в бока упрётся и подпрыгнет, то поднимет одну ногу, а другую согнёт в колене, то потянет себя за нос, то станет на четвереньки, то попрыгает на одной ножке, то сделает вид, что поднимает себя за волосы. Да мало ли ещё чего может придумать хороший вожак!

Сыновья должны проворно и быстро повторять все движения дедушки Трифона. А как только он остановится— и они все разом должны остановиться. При каждом новом движении надо повторять слова песенки:

— И все делали вот так!
И все делали вот так!

А если кто не поспеет, замешкается или ошибётся? Тот должен быстро войти в круг, стать рядом с дедушкой Трифоном и повторять слова и движения дедушки Трифона и всех остальных его сыновей.



ГОРЕЛКИ

А вот ещё одна весёлая игра русских и украинских ребят — горелки. Играют в горелки весной и летом во дворе, на лужайке, на площадке. Играющих может быть много — всех принимайте в игру!

Сначала надо сосчитаться и выбрать вожака, того, кто будет «гореть» — догонять убегающих.

Вожак отходит от других участников игры. Он идёт вперёд, но не очень далеко — шага за три, за четыре. Здесь он становится спиной к ребятам и приговаривает нараспев:

— Горю, горю
На камушке!
Горю, горю
На камушке!

Оглядываться и смотреть по сторонам ему запрещено.

Пока он приговаривает так, все другие берутся за руки и становятся за ним парами — одна пара за другой. Как станут, запевают хором такую песенку:

— Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подóле —
Гляди на поле:
Ходят грачи
Да едят калачи.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Как только пропоют эти слова, вожак должен глянуть на небо.

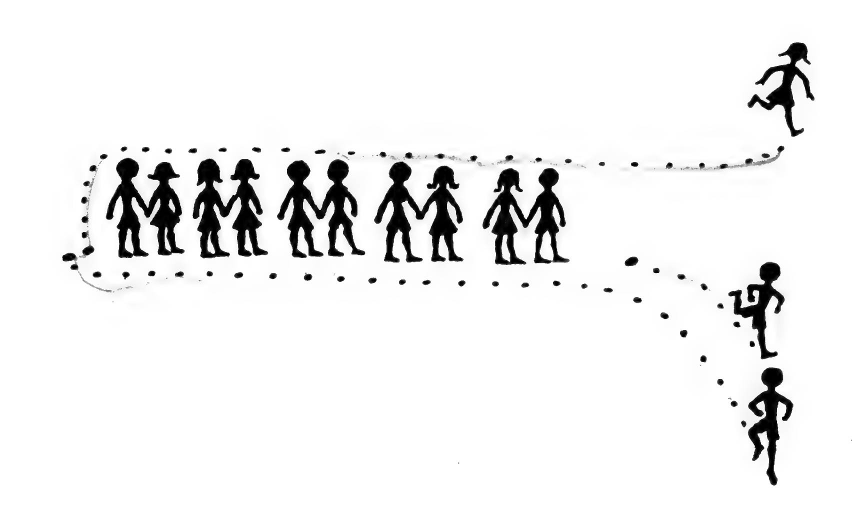
Тут последняя пара в веренице разнимает руки — один побежит вперёд вдоль вереницы справа, другой — слева. Вот они поравнялись с вожаком — а он всё стоит и не оглядывается,— и вдруг все громко кричат ему:

— Раз, два,
Не воронь,
Беги,
Как огонь!

Вожак оглядывается и со всех ног кидается к бегущим. Он норовит поймать одного из них. Но не так-то легко это сделать: бегущие ловко увёртываются от вожака. Иной раз они ещё подразнивают вожака такой припевкой:

— Мишка-медведь,
Научи меня лететь!
Мишка-медведь,
Не умеешь ты лететь!

А сами стараются сбежаться и схватиться за руки. Вожак мешает им, не подпускает их друг к другу. Если они схватятся за руки, то вожак им больше не страшен: они спокойно идут к ве-



ренице и становятся впереди первой пары. А вожаку снова гореть. Он повёртывается спиной к веренице и приговаривает:

— Горю, горю
На камушке! —

и всё повторяется сначала.

Бывает и так, что вожак не сумеет поймать бегущих и во второй раз, тогда ему снова гореть. Не сумеет поймать в третий раз — опять гореть! Такого неудачливого вожака дразнят:

— Огарушек, огарушек,
Стань на чёрный камушек!
Плохо стоишь —
Совсем сгоришь!

Но если вожаку удаётся поймать одного из бегущих, всё сразу меняется: теперь должен гореть тот, кто остался без пары. А бывший вожак и тот, кого он поймал, идут к веренице и становятся впереди всех. Игра продолжается до тех пор, пока не побегают все пары. Без этого нельзя закончить игру!



«ПОШЁЛ КОЗЁЛ НА БАЗАР»

Это игра для малышей. Сначала по считалке выбирают козла. После этого уговариваются, кто будет курочка, кто петушок, кто уточка, кто гусочка, кто индюшечка, кто свинка, кто барашек, кто коровка, кто лошадка. Каждый должен запомнить, кто он, и знать, какой голос ему подавать.

Козёл отходит куда-нибудь в сторону и проводит черту. Это его дом. Затем козёл берёт в руки хворостинку и отправляется на базар. Там стоят курочка, петушок и все другие. Козёл идёт и приговаривает:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю курочку!
Курочку-пеструшечку!

Козёл приходит на базар, прикасается хворостинкой к курочке и приговаривает:

— Иди, иди, курочка,
Курочка-пеструшечка!

Гонит козёл её перед собой, к своему дому. Курочка идёт и кудахчет: «Кудах-тах-тах! Кудах-тах-тах!»

Привёл козёл курочку домой и опять отправился на базар. Идёт и приговаривает:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю уточку,
Уточку-водоплавочку!

Приходит, прикасается хворостинкой к уточке, гонит её перед собой и приговаривает, а уточка крякает: «Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!»

Пригнал козёл уточку к своему дому. Там её встретила курочка: «Кудах-тах-тах! Кудах-тах-тах!»

Уточка отвечает ей: «Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!»

Козёл снова отправляется в путь и приговаривает:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю гусочку,
Гусочку-краснолапочку!

Приходит на базар, прикасается хворостинкой к гусочке. Гонит её перед собой и приговаривает:

— Иди, иди, гусочка,
Гусочка-краснолапочка!

Гусочка гага́кает: «Га-га-га! Га-га-га!»

Козёл пригнал её домой. Здесь встречают её курочка и уточка.

Курочка кудахчет: «Кудах-тах-тах!»

Уточка крякает: «Кря-кря-кря!»

Гусочка им отвечает: «Га-га-га!»

Козёл снова идёт на базар и приговаривает:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю индюшечку,
Индюшечку-пырочку!

Приходит, прикасается к индюшке, гонит её перед собой:

— Иди, иди, индюшечка!
Иди, иди, пырочка!

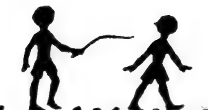
Индюшечка кричит: «Пыр-пыр-пыр! Пыр-пыр-пыр!»

Козёл пригнал её домой. Здесь её встречают курочка, уточка, гусочка.

Курочка кудахчет: «Кудах-тах-тах!»

Уточка крякает: «Кря-кря-кря!»







Гусочка гагакает: «Га-га-га!»
Индюшечка им отвечает: «Пыр-пыр-пыр!»
Козёл снова отправляется на базар:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю свинку,
Свинку-белоспинку!

Пришёл, дотронулся до свинки хворостинкой, погнал её перед собой, сам приговаривает:

— Иди, иди, свинка,
Свинка-белоспинка!

Свинка хрюкает: «Хрю-хрю-хрю! Хрю-хрю-хрю!»
Пригнал козёл свинку домой. Там её встречают курочка, уточка, гусочка, индюшечка.
Курочка кудахчет: «Кудах-тах-тах!»
Уточка крякает: «Кря-кря-кря!»
Гусочка гагакает: «Га-га-га!»
Индюшечка кричит: «Пыр-пыр-пыр!»
Свинка им отвечает: «Хрю-хрю-хрю!»
Козёл снова отправляется на базар и говорит:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю барашка,
Барашка-кудряшка!

Приходит на базар, прикасается хворостинкой к барашку. Гонит его перед собой и приговаривает:

— Иди, иди, барашек,
Иди, иди, кудряшек!

Барашек отзывается: «Бя-бя-бя! Бя-бя-бя!»
Пригнал козёл его в свой дом. А там встречают барашка.
Курочка кудахчет: «Кудах-тах-тах!»
Уточка крякает: «Кря-кря-кря!»
Гусочка гагакает: «Га-га-га!»
Индюшечка кричит: «Пыр-пыр-пыр!»
Свинка хрюкает: «Хрю-хрю-хрю!»
Барашек им отвечает: «Бя-бя-бя!»

Козёл снова отправляется в путь и говорит:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю коровку,
Коровку-бурёнку!

Приходит, покупает бурёнку и говорит:

— Иди, иди, коровка!
Иди, иди, бурёнка!

Коровка отзывается: «Му-му-му! Му-му-му!»
Пригнал козёл её в свой дом. Там все обрадовались.
Курочка кудахчет: «Кудах-тах-тах!»
Уточка крякает: «Кря-кря-кря!»
Гусочка гагакает: «Га-га-га!»
Индюшечка кричит: «Пыр-пыр-пыр!»
Свинка хрюкает: «Хрю-хрю-хрю!»
Барашек бякает: «Бя-бя-бя!»
Коровка мычит: «Му-му-му!»
А козёл снова отправился на базар. Идёт да говорит:

— Пойду, пойду на базар,
Куплю, куплю лошадку,
Лошадку-пегашку!

Пришёл, купил пегашку, погнал перед собой, а сам говорит:

— Иди, иди, лошадка,
Иди, иди, пегашка!

Лошадка отзывается: «И-го-го!»
Пришёл с ней домой. Все выбегают им навстречу.
Курочка кудахчет: «Кудах-тах-тах!»
Уточка крякает: «Кря-кря-кря!»
Гусочка гагакает: «Га-га-га!»
Индюшечка кричит: «Пыр-пыр-пыр!»
Свинка хрюкает: «Хрю-хрю-хрю!»
Барашек бякает: «Бя-бя-бя!»
Коровка мычит: «Му-му-му!»
Лошадка-пегашка отвечает им: «И-го-го!»
Козёл берёт курочку за руку и говорит:

— Курочка-пеструшечка, цыплят води!

Курочка отвечает:

«Кудах-тах-тах!» — и делает вид, что ведёт куда-то своих цыплят.

Козёл берёт за руку уточку и отводит её в сторону:

— Уточка-водоплавочка, по реке плыви!

Уточка отвечает:

«Кря-кря-кря!» — и делает вид, что плывёт.

Козёл отводит гусочку:

— Гусочка-краснолапочка, по лугу ходи!

Гусочка отвечает:

«Га-га-га!» — машет крыльями и улетает на луг.

Козёл отводит в сторону индюшечку и говорит ей:

— Индюшечка-пырочка, по двору гуляй!

Индюшечка откликается:

«Пыр-пыр-пыр!» — и начинает важно бродить туда-сюда.

Козёл отводит свинку:

— Свинка-белоспинка, землю рой!

Свинка отвечает:

«Хрю-хрю-хрю!» — и делает вид, что роет землю.

Козёл отводит барашка:

— Барашек-кудряшек, по горам скачи!

Барашек кричит:

«Бя-бя-бя!» — и бегает с подскочкой.

Козёл отводит коровку:

— Коровка-бурёнка, траву щипли!

Коровка мычит:

«Му-му-му!» — отходит и показывает, будто щиплет траву.

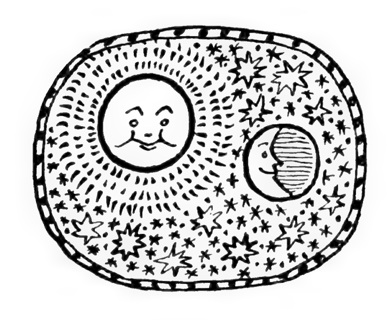
Козёл отводит лошадку:

— Лошадка-пегашка, беги, беги!
Наших ребяток вези, вези!

Лошадка бежит и кричит:

«И-го-го!» — и все бегут за ней. Куда лошадка, туда и все остальные, и долго так бегают. А как набегаются вдоволь, игра кончается.

Эту игру-песню знают и русские, и белорусские, и украинские ребята.



«СОЛНЦЕ И МЕСЯЦ»

Сзывайте на площадку для игр как можно больше мальчиков и девочек. Много игроков — игра веселее! Сперва надо назначить двух вожаков, лучше таких, которые повыше ростом: они будут изображать ворота. Выбранные должны отойти в сторону и тихонько, чтобы другие игроки их не услышали, сговориться, кто будет солнцем, кто месяцем. После этого солнце и месяц возвращаются на прежнее место. К их приходу все другие участники игры уже успели выстроиться вереницей. Первый упирается руками в бока, второй кладёт руки ему на плечи, и все остальные кладут руки на плечи тому, кто стоит впереди него.

Или так: играющие тоже становятся один за другим, потом берут друг друга за пояс или за рубашку сзади.

Солнце и месяц берутся за руки и высоко поднимают их: получаются «живые ворота». Затем вереница с какой-нибудь песенкой идёт к воротам и проходит через них. Можно петь любую песенку, например такую:

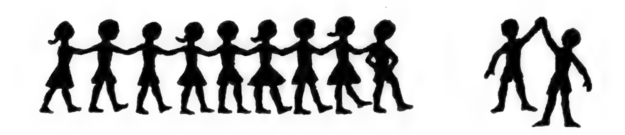
Шла, шла тетеря,
Шла, шла рябая,
Шла она лугом,
Вела детей кру́гом:
Старшего,
Меньшо́го,
Среднего,
Большо́го.

С этой песенкой вереница пройдёт через ворота. Солнце и месяц пропустят всю вереницу, а последнего тихонько спросят:

— К кому хочешь, к солнцу или к месяцу?

Надо тихо ответить, к кому ты желаешь пойти. И тогда солнце или месяц скажет: «Иди ко мне»,— и последний из вереницы станет сбоку от того, кого он выбрал.

Так вереница проходит с песенкой через ворота и раз, и два, и три, и четыре... И с каждым разом она всё уменьшается, а у солнца и месяца вырастают «хвосты» — у одного покороче, у другого подлиннее. Игроки стоят возле солнца и месяца или в ряд, или гуськом — один за другим.



Наконец от длинной вереницы останется двое игроков, а потом один. Солнце и месяц останавливают его и спрашивают, к кому он хочет идти. Этот последний игрок идёт либо к солнцу, либо к месяцу, как пожелает.

После этого начинают считать: к кому перешло больше игроков — к солнцу или к месяцу.

Если у солнца больше ребят, они все вместе с солнцем дразнят месяцевых ребят:

— Солнце греет, к нему все идут, а месяц холодный, к нему идти не хотят!

А если у месяца больше ребят, то они дразнят:

— Солнце жарит и палит, к нему не хотят идти. Месяц — ясный, ночью светит, к нему все идут!

И при этих словах приплясывают, прищёлкивают пальцами.

Если игра понравилась, можно повторить её ещё раз.

Похожие игры есть у русских, латышских и удмуртских ребят.



«МАКИ-МАКОВОЧКИ»

Играют в «маки-маковочки» на дворе, на лугу или около дома. В игре участвует много ребят. Сначала по считалке выбирают хозяина. Потом становятся в круг, берутся за руки. На середину круга выходит хозяин.

Пошёл хоровод и запел песню:

— Ой, на горе мак,
Под горою мак!
Маки-маки, маковочки,
Золотые головочки!

Спели эту песенку, остановились и спрашивают хозяина:

— Поспел ли мак?

Хозяин делает вид, что пашет землю, и отвечает:

— Не поспел. Только землю под мак пашу!

Хоровод снова идёт с песенкой:

— Ой, на горе мак,
Под горою мак!
Маки-маки, маковочки,
Золотые головочки!

Спели, остановились и спрашивают:

— Поспел ли мак?

Хозяин делает вид, что сеет мак, и отвечает:

— Только сею!

Обошёл вокруг него хоровод со своей песенкой, остановился и спрашивает:

— Всходит ли мак?

Хозяин говорит:

— Только что взошёл — вот такой! — и показывает рукой, на сколько поднялся мак от земли.

Снова пошёл хоровод, снова запел. Как спел, спрашивает хозяина:

— Растёт ли мак?

Хозяин показывает рукой, какой высоты теперь мак, и отвечает:

— Растёт!

После песенки хоровод спрашивает:

— Как растёт мак?

Хозяин показывает рукой, на сколько вырос мак, и говорит:

— Так растёт мак!

В следующий раз его спрашивают:

— Зацвёл ли мак?

Хозяин отвечает:

— Зацвёл, — и, растопырив пальцы, показывает «цветок мака».

Потом хоровод спрашивает:

— Отцвёл ли мак?

Хозяин показывает руками, как опадают лепестки мака, и отвечает:

— Отцвёл!

После песенки — новый вопрос:

— Поспевает ли мак?

— Поспевает!

Затем опять спрашивают:

— Поспел ли мак?

— Поспел.

Когда хозяин скажет: «Поспел», все снова запевают песенку:

— Ой, на горе мак,
Под горою мак!
Маки-маки, маковочки,
Золотые головочки!
Будем трясти мак!
Будем трясти так!

Хоровод при этих словах подступает к хозяину, все трясут его, но так, чтоб ему больно не было, и приговаривают:

— Вот так трясём мак!
Вот этак трясём мак!
Маки-маки, маковочки,
Золотые головочки!

Хозяин старается выбежать из круга. Да куда там — его не выпускают, трясут и приговаривают:

— Вот так трясём мак!
Вот этак трясём мак!
Маки-маки, маковочки,
Золотые головочки!

И до тех пор трясут мак и припевают, пока хозяин не вырвется и не убежит. Тогда и конец игре!

Эту игру знают и любят русские, украинские и белорусские ребята.



«ЗАИНЬКА В НЕВОЛЕ»

Все играющие берутся за руки и становятся в большой круг. Это двор. Сюда ставят заиньку. Его или назначают, или выбирают по считалке.

Заинька всё время остаётся в середине круга.

Он осматривается по сторонам, озирается и «каукает» — голосом подражает испуганному зайцу. Всем своим видом он показывает, что попал в неволю и не знает, как ему выбраться.

А хоровод двигается то в одну, то в другую сторону и поёт:

— Заинька, по двору
Гуляй, гуляй!
Серый, по просторному
Разгуливай, гуляй!

Заинька вертит головой, высматривает, где б ему выскочить, поднимается на цыпочки, нюхает воздух... А хоровод в это время продолжает двигаться и поёт песенку:

— Некуда зайчику
Выскочить!
Некуда серому
Выпрыгнуть!

Зайчик кидается то в одну, то в другую сторону, кружится. Хоровод повторяет:

— Некуда зайчику
Выскочить!
Некуда серому
Выпрыгнуть!

Зайчик встаёт на четвереньки, подскакивает. А хоровод ещё раз повторяет:

— Некуда зайчику
Выскочить!
Некуда серому
Выпрыгнуть!

Заинька садится, пригорюнившись, подпирает лапкой голову. А хоровод подзадоривает его:

— Есть куда зайчику
Выскочить!
Есть куда серому
Выпрыгнуть!

Заинька приободри́лся, озирается, смотрит: где же это можно выскочить-выпрыгнуть? А хоровод опять:

— Есть куда зайчику
Выскочить!

Есть куда серому
Выпрыгнуть!

Заинька подбегает то к одной, то к другой стороне круга: где же выход? Не видно выхода! А хоровод будто дразнит его:

— Есть куда зайчику
Выскочить!
Есть куда серому
Выпрыгнуть!

При этих словах некоторые из играющих на одной стороне хоровода разнимают руки и показывают, что здесь вот зайчик может выбраться. И снова подзадоривают:

— Есть куда зайчику
Выскочить!
Есть куда серому
Выпрыгнуть!

Зайчик подскочит к этому месту, но не тут-то было: ограда здесь опять стала высокой, прочной — не выскочить зайчику, не выпрыгнуть!..

Заинька жалобно «каукает» и озирается. Хоровод поёт:

— Здесь все ограды
Высокие,
Здесь все ворота
Дубовые,
Здесь все запоры
Железные.
Некуда зайчику
Выскочить!
Некуда серому
Выпрыгнуть!

Заинька подбегает к одной из сторон хоровода и делает вид, что стучит в ворота лапкой: «Тук-тук-тук!»

А хоровод продолжает двигаться и отвечает ему:

— Трóи ворота
Крепко заперты стоят,

На всех воротах
Замки висят,
У всех ворот
По три сторожа сидят.
Некуда зайчику
   Выскочить!
Некуда серому
   Выпрыгнуть!

Заинька припадает к земле — делает вид, что хочет подлезть под ограду, выбраться из круга.

Хоровод быстро присаживается, чтобы не мог заинька подлезть под ограду:

— Некуда зайчику
   Выскочить!
Некуда серому
   Выпрыгнуть!

Но зайчик быстро сообразил, что ему делать: он неожиданно, пока все ещё не поднялись, отскочил в другую сторону, вырвался из круга и убежал.

Не поймаешь теперь!

Если игра понравилась, можно её повторить, надо только выбрать нового заиньку.



«РЕПКА»

(СКАЗКА-ИГРА)

Играть в «репку» можно везде: в комнате, во дворе, в саду, на лужайке. Принимайте в игру всех желающих — лишних не будет!

Сначала надо выбрать по считалке дедку и уговориться, кто будет репкой, кто бабкой, кто внучкой, кто Жучкой, кто кошкой, кто мышкой.

Все участники игры должны быть внимательны, должны быть наготове: в игру надо вступать вовремя, без задержки!

Играющие стоят в одной стороне. Это дом. В другой стороне — огород.

Дед берёт за руку репку и идёт с ней в огород. Здесь он отпускает репку и показывает движениями, как копают грядку. При этом он приговаривает:

— Грядку копаю,
Репку сажаю.
Вырастет репка
Крупная,
Вырастет репка
Круглая,
Вырастет репка
Сладкая,
Вырастет репка
Крепкая!

Вскопает дедка грядку, подведёт к ней репку. Репка сядет на грядку, а дедка скажет ей:

Всходи, всходи, репка,
Крупная да крепкая!

Репка чуть приподнимет над головой руки, покажет: всхожу! И все, кто стоит в доме, хором весело приговаривают:

— Всходит, всходит репка,
Крупная да крепкая!

А дед обойдёт репку кругом и скажет:

— Расти, расти, репка,
Круглая да крепкая!

Репка приподнимет руки над головой ещё повыше, покажет: расту, расту! И все в доме приговаривают:

— Растёт, растёт репка,
Крупная да крепкая!

Дед обойдёт снова вокруг репки с приговоркой:

— Расти, расти, репка,
Крупная да крепкая!

Репка поднимет руки ещё выше: расту, расту, расту! Все в доме увидят это и скажут:

— Расти, расти, репка,
Крупная да крепкая!

А дедка опять:

— Расти, расти, репка,
Крупная да крепкая!

Репка руки в боки, показывает: вот я какая большая стала! Дедка доволен:

— Выросла репка
Круглая,
Выросла репка
Крупная!
Вытяну репку сладкую!

Подойдёт дедка к репке, возьмёт её за руку — станет из грядки тянуть. Тянет-потянет — вытянуть не может!..

Здесь надо сказать и дедке и всем, кто будет приходить к не-

му на подмогу: силой репку из грядки нельзя тянуть — от этого вся игра испортится: надо только делать вид, что тянуть репку трудно. Вытянуть репку из грядки можно только тогда, когда прибежит последний помощник — мышка. Запомнили? А теперь будем продолжать нашу игру!

Потянет, потянет дедка репку, видит — одному не справиться. Кликнет он бабку:

— Бабка, бабка, помоги репку вытянуть!

Бабка из дома ответит:

— Сейчас прибегу! Сейчас помогу!

Прибежит бабка на огород, станет позади дедки, схватится за него. Станут оба репку из грядки тянуть. Тянут и приговаривают:

— Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Вытянуть не можем!

Закричат дедка и бабка:

— Внучка, внучка, помоги репку вытянуть!

Услышит внучка, отзовётся:

— Сейчас прибегу! Сейчас помогу!

Прибежит внучка на огород. Станет за бабкой, схватится за неё. Станут втроём репку тянуть. Тянут да приговаривают:

— Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Вытянуть не можем!

Все трое закричат:

— Жучка, Жучка! Помоги репку вытянуть!

Жучка ответит:

— Гав, гав, бегу! Гав, гав, помогу!

Прибежит Жучка на огород, станет за внучкой, схватится за неё. Станут вчетвером репку тянуть. Тянут и приговаривают:

— Тянем-потянем!
Тянем-потянем!

Тянем-потянем!
Вытянуть не можем!

И закричат:

— Кошка, кошка, помоги нам репку вытянуть!

А кошка невнимательная: не сразу побежит к грядке. Подтолкнут кошку, она и отзовётся:

— Мяу, мяу, бегу! Мяу, мяу, помогу!

Прибежит к грядке, станет позади Жучки, ухватится за неё. Станут все репку тянуть. Тянут да приговаривают:

— Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Вытянуть не можем!

Обернутся все к дому и закричат:

— Мышка, мышка! Помоги репку вытянуть!

Мышка ответит тоненьким голосочком:

— Пи-пи-пи, бегу! Пи-пи-пи, помогу!

Прибежит мышка к грядке, станет за кошкой, ухватится за неё лапками. Тянут все репку, приговаривают:

— Тянем-потянем!
Тянем-потянем!
Тянем-потянем!

Как скажут это в третий раз, репка вдруг закачается и встанет, а все закричат дружно:

— Вытянули репку!
Крупную да крепкую!
Вытянули репку,
Крупную да крепкую!

Тут дедка и бабка возьмут репку за руки и поведут её к своему дому. А все остальные пойдут сзади вереницей, приплясывая и припевая:

— Скок-скок за репкой,
Прыг-прыг за крепкой!

Репка по дорожке —
И мы по дорожке,
Репка по тропинке —
И мы по тропинке,
Репка к воротам —
И мы к воротам,
Репка к крылечку —
И мы к крылечку,
Репка на порожек —
И мы на порожек!
Скок-скок за репкой,
Прыг-прыг за крепкой!

Приведут репку домой и отпустят. Здесь и конец игре!

Конец-то конец, а как быть, если играющих будет больше, что им тогда делать?

А вот что. Надо всех остальных играющих как-нибудь назвать. Пусть один будет петушком, другой — гусем, третий — барашком, четвёртый — свинкой, пятый — уткой, шестой — вороной, словом, каким-нибудь животным или птицей.

Петушок скажет:

— Ку-ка-ре-ку, бегу! Ку-ка-ре-ку, помогу!

Гусь скажет:

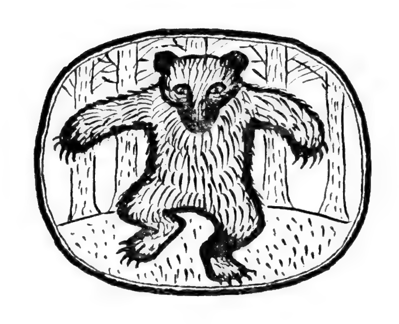
— Га-га-га, бегу! Га-га-га, помогу!

Барашек скажет:

— Бэ-бэ-бэ, бегу! Бэ-бэ-бэ, помогу!

И все другие скажут так, как им полагается говорить.

А мышку надо позвать напоследок, так интереснее будет: силы у неё немного, а всё-таки и от неё помощь!



«У МЕДВЕДЯ НА БОРУ»

В эту игру хорошо играть летом — где-нибудь в саду или на лужайке. Играющих может быть много.

Надо выбрать по считалке медведя. На кого падёт последнее слово считалки, тот медведь, тому водить.

Когда выберут медведя, он уходит в свой дом — куда-нибудь в сторону.

Идёт он в свой дом не спеша, тяжело, как настоящие медведи ходят. Придёт в дом и сядет. Сядет, подопрёт голову рукой и задремлет.

Только медведь задремлет — прибегут в лес ребята за грибами, за ягодами. Ходят они по лесу, нагибаются, рвут ягоды, раздвигают руками листья — ищут грибы; найдут грибок — кладут в кузовок.

Ходят, ходят и вдруг подойдут к медвежьему дому, заглянут в окошко. Тут кто-нибудь скажет:

— Медведь!

Все спросят:

— Что он делает?

— Спит!

— Тогда пойдём опять грибы, ягоды собирать!

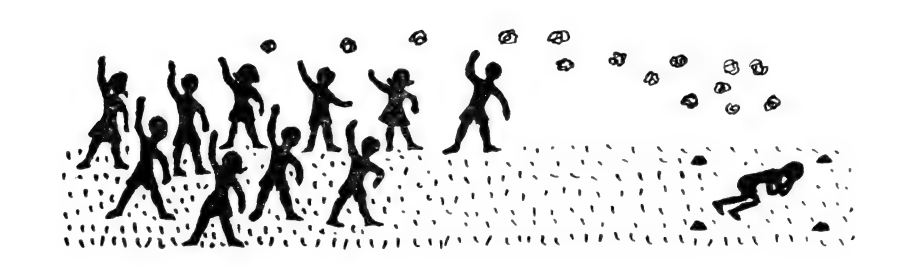
Отойдут ребята от медвежьего дома, разбегутся по лесу и собирают грибы да ягоды, а сами такую песенку поют:

— Берём-берём ягодки:
Чёрную чернику,
Красную бруснику,
Землянику спелую!
Собираем в кузовки
Белые грибочки,

Крепкие груздочки,
Подосиновички!
Дедушке — ягоды,
Бабушке — грибочки,
А медведю лохматому —
Листа гнилого,
Моху сухого!

Как скажут эти слова, нагнутся, будто мох рвут, и бегут к медвежьему дому. Подбегут и бросают мох в медвежий дом.

Медведь от этого проснётся, раскроет глаза, потянется, привстанет и скажет толстым-претолстым голосом:



— Кто это поёт,
Спать мне не даёт?
Кто это поёт,
Спать мне не даёт?

И выйдет из своего дома.

А ребята проворно все присядут на корточки — спрячутся в траву. Сидят не двигаются, помалкивают, чтобы медведь не приметил. А медведь всё смотрит по сторонам и сердито приговаривает:

— Кто в лесу гуляет?
Кто мне спать мешает?
Кто в лесу гуляет?
Кто мне спать мешает?

А ребята притаились, молчат.

Только медведь отвернётся в сторону — они привстанут. Только оглянется — опять все проворно присядут.

Медведь посмотрит, посмотрит по сторонам и скажет:

— Нету никого
Возле дома моего,
Пойду опять
На лавке спать!

Скажет и уйдёт.

Только уйдёт — ребята разом поднимутся и запоют:

— Дедушке — ягоды,
Бабушке — грибочки...
А медведю лохматому —
Листа гнилого,
Моху сухого!

Допоют песенку, станут рвать мох да кидать в медвежий дом.

Медведь опять заворочается, зевнёт, потянется, привстанет и скажет сердито:

— Кто это поёт,
Спать мне не даёт?
Кто это поёт,
Спать мне не даёт?

И выйдет из своего дома. Ребята в тот же миг все присядут, спрячутся в густой траве от медведя и примолкнут.

Медведь оглянется кругом, повертит головой, принюхается и заворчит:

— Кто в лесу гуляет?
Кто мне спать мешает?
Кто в лесу гуляет?
Кто мне спать мешает?

Отвернётся медведь — ребята привстанут, повернёт голову — опять все спрячутся. Постоит, постоит медведь, скажет:

— Нету никого
Возле дома моего,
Пойду опять
На лавке спать!

И уйдёт.

А ребята опять за своё: поют песенку и кидают мох в медвежий дом. А как выйдет медведь — поскорее в высокую траву.

И до тех пор это продолжается, пока медведь не усмотрит кого-нибудь, кто не успел присесть или кто шевельнулся. Тут медведь побежит к ребятам и закричит:

— Вот кто здесь гуляет,
Кто мне спать мешает!

Гоняется разобиженный медведь за ребятами, пытается схватить, поймать кого-нибудь. А ребята все врассыпную, да ещё поддразнивают медведя:

— Не схватишь нас,
Не поймаешь нас!

Кто посмелее да половчее, ещё подбежит к медведю, тронет его рукой да поскорее в сторону!

Но кто-нибудь из ребят зазевается, не увернётся — его-то медведь и схватит. Схватит и потащит в свой медвежий дом.

Кого медведь схватит и притащит в свой дом, тот станет медведем, ему и водить.

А прежний медведь перейдёт к ребятам и пойдёт вместе с ними в лес, по грибы, по ягоды. И игра продолжается.

Похожая игра есть и у белорусских ребят, только вместо медведя у них волк.



«ДЕДУШКА-РОЖОК»

Для игры «дедушка-рожок» надо найти такое место, где можно бегать без помех. Начинают игру с выбора вожака, его называют «дедушка-рожок». Как выберут вожака, отведут его в сторону, туда, где будет его дом. Чтобы этот дом можно было распознать, кладут какую-нибудь замéту — камешек, щепку или чертят круг на земле. Дедушка-рожок не смеет до поры до времени выходить из этого дома. Стоит, смотрит и помалкивает.

А все другие игроки делятся на две партии. Надо, чтобы в каждой партии было равное число игроков, не больше и не меньше. Одна партия становится справа от дома дедушки-рожка, шагов за пятнадцать, за двадцать, другая — слева, на таком же расстоянии. Это их дома. Каждая партия чем-нибудь отмечает свой дом. Можно провести черту, можно положить длинную палку, можно вбить колышек. Место между этими двумя домами называется полем. Чем больше, чем шире будет поле, тем лучше.

Отмечены дома, разместились игроки — можно начинать игру.

Дедушка-рожок глянет направо, глянет налево и крикнет:

— Кто меня боится?

А все игроки ему в ответ:

— Никто!

И только ответят «никто» — тотчас же станут перебегать из своего дома в другой через поле. Бегут и задорно поддразнивают вожака:

— Дедушка-рожок,
Съешь с горшком пирожок!

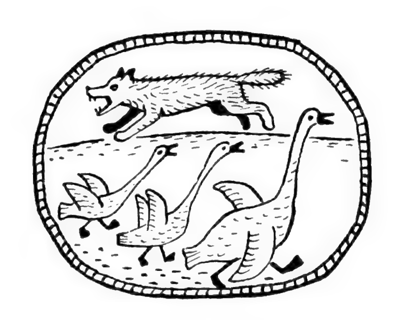


Дедушка-рожок,
Съешь с горшком пирожок!

Дедушка-рожок выскакивает из своего дома и ловит перебегающих игроков. Надо в срок увернуться от дедушки-рожка не поддаться ему!

Первый, кого дедушка-рожок схватит, становится его помощником и вместе с ним ловит других. Если они поймают ещё одного игрока, тот ловит остальных вместе с ними. Так продолжается до тех пор, пока некого будет ловить.

Игру эту знают русские и марийские ребята.



«ГУСИ-ЛЕБЕДИ И ВОЛК»

Играть в «гуси-лебеди» лучше всего летом. Для игры нужно только просторное место, где бы можно было свободно бегать.

Зовите играть всех: чем больше соберётся ребят, тем веселее будет игра.

Сначала — по согласию, или по жребию, или по считалке — надо выбрать хозяйку и волка. Все остальные будут гуси-лебеди.

Хозяйка с гусями-лебедями уходит в одну сторону — там их дом. Волк уходит в другую сторону, «за гору»,— там его дом.

Между домом хозяйки и домом волка будет чистое поле.

Волк сидит в своём доме за горой и посматривает по сторонам.

А хозяйка говорит гусям-лебедям:

— Гуси-лебеди! Пора
В чисто поле со двора!

Как скажет это хозяйка, гуси-лебеди захлопают крыльями, закричат: «Га-га-га!» — и побегут в чистое поле.

В поле они ходят не спеша, щиплют траву да покрикивают:

— Га-га-га! Га-га-га!

Услышит их волк, выйдет из своего дома и станет подкрадываться к гусям-лебедям.

В это время хозяйка хватится:

— Где-то мои гуси-лебеди?

Выйдет она из дома и станет кликать:

— Гуси-лебеди, домой!

Гуси-лебеди закричат:

— Га-га-га! — и побегут к хозяйке.

Глядь — подходит волк.

Испугаются гуси-лебеди, прижмутся друг к другу. Сами с опаской на волка поглядывают. А он всё ближе подходит...

Хозяйка из своего дома не видит волка и опять кличет:

— Гуси-лебеди, домой!

Отвечают ей гуси-лебеди:

— Нам нельзя идти домой!

— Почему? — спрашивает хозяйка.

Гуси-лебеди ей отвечают:

— Серый волк под горой!

— Что он делает?

Гуси говорят:

— Под горою волк похаживает,
На нас волк поглядывает!
То туда идёт,
То сюда идёт,
Нам пройти не даёт...

А волк и вправду быстро ходит взад-вперёд — не пропускает гусей-лебедей. Гуси-лебеди вытягивают шеи, шипят, машут крыльями — это они пугают волка. Да волк не очень-то их боится! Отступит немножко, попятится, а сам теснит гусей-лебедей к своему дому, к своей горе.

Хозяйка опять зовёт:

— Гуси-лебеди, домой!

Хлопают крыльями гуси-лебеди, кричат, хотят бежать к своей хозяйке. А волк не даёт им пройти, загораживает путь, бегает перед ними, рычит страшно да всё подгоняет их к своему дому.

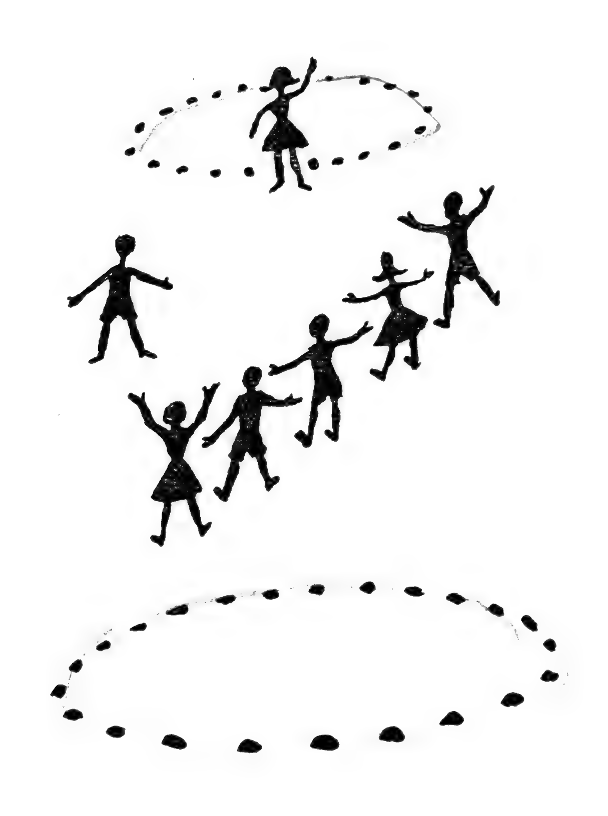
И так он напугал гусей-лебедей, что они даже не смогли вырваться!..

Гнал-гнал волк гусей-лебедей и загнал всех в свой дом. Загнал и говорит:

— Сидите,
Не кричите,
Крыльями не машите!

А хозяйка послушала-послушала — не откликаются гуси-лебеди. Пошла искать их.

Идёт она по чистому полю, смотрит под ноги и приговаривает:



— Тут волчий след,
Тут гусиный след.
Тут волчий след,
Тут гусиный след...

Так по следам и пришла к волчьему дому. Пришла и зовёт волка:

— Волк, волк! Поди сюда!

Волк вышел и спрашивает:

— Чего тебе надо?

Хозяйка говорит:

— Не ты ли утащил моих гусей-лебедей?

Волк отвечает:

— Да я твоих гусей-лебедей и не видывал! Какие они у тебя были?

Хозяйка говорит:

— И белые были,
И серые были,
И пёстрые!

Волк подумал-подумал и придумал хитрость:

— Вон по той дорожке пойдёшь —
Всех гусей-лебедей найдёшь:
И белых,
И серых,
И пёстрых!

Поверила хозяйка волку, пошла по той дорожке, какую он указал. А гуси-лебеди в это время захлопали крыльями (в ладоши захлопали). Хозяйка прислушалась и спрашивает:

— Волк, волк, что это за шум в твоём доме?

Волк отвечает:

— Это у меня ложки да плошки с полки на пол падают! Ступай своих гусей-лебедей ищи!

Отошла хозяйка от волчьего дома. Идёт не спеша, посматривает по сторонам, а сама припевает:

— Я и здесь хожу,
Я и там хожу,
А гусей-лебедей
Я нигде не нахожу!

Остановилась и говорит:

— Пойду опять к волку!

Приходит и зовёт:

— Волк, волк! Поди сюда.

Волк выходит из своего дома.

— Чего тебе надо?

Хозяйка говорит:

— Я по той дорожке шла, до конца дошла, а гусей-лебедей так и не нашла. Где мои гуси-лебеди?

Волк ей в ответ:

— Иди теперь вон по той кривой дорожке,

Если пойдёшь,
Всех гусей-лебедей найдёшь:
И белых,
И серых,
И пёстрых!

Хозяйка поверила, пошла по кривой дорожке (в какую-нибудь сторону, всё равно).

Тут гуси-лебеди стали громко шипеть. Прислушалась хозяйка, вернулась и спрашивает:

— Волк, волк, а кто это в твоём доме так шипит?

А волк бесстыжий, ему хоть бы что.

— Это,— говорит,— щи в моей печке кипят!

Пошла хозяйка. Ходит, смотрит по сторонам, припевает:

— Я и здесь хожу,
Я и там хожу,
А гусей-лебедей
Я нигде не нахожу!

Подумала и говорит:

— Обманул меня, видно, волк! Пойду к нему опять!

Приходит к волчьему дому:

— Волк, волк! Поди сюда!

Волк выходит:

— Что тебе надо?

— Я по кривой дорожке шла, да гусей-лебедей не нашла. Скажи, где они? Не у тебя ли?

Волк говорит:

— У меня их нет.

Если в тот овражек пойдёшь,
Всех гусей-лебедей найдёшь:
И белых,

И серых,
И пёстрых!

Хозяйка говорит:

— Ну что ж, пойду в овражек!

Волк ей в ответ:

— Иди, иди!

Пошла хозяйка. Шага три отошла и вдруг слышит — в волчьем доме кто-то ногами топает.

— Волк, волк! — говорит хозяйка.— Кто это в твоём доме так топает?

А волк и глазом не моргнул:

— Это мои кони копытами в конюшне бьют: овса хотят!

Пойдёт хозяйка в овражек (в какую-нибудь другую сторону). Весь овражек осмотрит. И туда посмотрит, и туда, и туда. А сама всё припевает:

— Я и здесь хожу,
Я и там хожу,
А гусей-лебедей
Я нигде не нахожу!

Рассердится хозяйка:

— Опять меня волк обманул! Видно, мои гуси-лебеди у него.

Идёт к волчьему дому, зовёт волка:

— Волк, волк, поди сюда!

Волк выходит:

— Чего тебе надо?

— Я по всем дорожкам ходила и по овражку бродила — нигде нет моих гусей-лебедей! Наверно, ты их утащил!

Волк отвечает:

— Я их не утаскивал!

— Нет, утащил!

— Нет, не утащил!

— Нет, утащил!

— Нет, не утащил!

Тут вдруг гуси как закричат:

— Га-га-га! Га-га-га! Га-га-га!

— А это кто?! — спрашивает хозяйка.— Это мои гуси-лебеди! Отдай мне их!

Волк говорит:

— Не отдам!

— Отпусти!

— Не отпущу!

Хозяйка догадливая: придумала, как обмануть волка. Поднимает с земли щепочку (или камешек, всё равно) и спрашивает:

— Волк, волк! Хочешь съесть овечку?

— Хочу! Где овечка?

Хозяйка тогда бросает щепочку подальше и говорит:

— Вон она бежит! Догоняй!

Волк — бегом за овечкой! А хозяйке только этого и надо: подбегает она к волчьему дому и кричит:

— Гуси-лебеди, домой!

Обрадовались гуси: хлопают крыльями, кричат все:

— Га-га-га! Га-га-га! — и выбегают к хозяйке.

Хозяйка им:

— Гуси-лебеди, за мной! — и бегом к своему дому.

Гуси за ней бегут, кричат, крыльями машут.

А волк увидел, какую «овечку» ему хозяйка дала, бросил её и скорее к своему дому!

Видит — убегают от него и хозяйка и гуси-лебеди.

Он — за ними, они — от него. Он — за ними, они — от него!

Хочет волк схватить гусей-лебедей, а они увёртываются, не даются ему в лапы. А сами кричат громко:

— Га-га-га! Га-га-га! Га-га-га!

И всё ближе и ближе к своему дому. А хозяйка им:

— Гуси-лебеди, за мной! Гуси-лебеди, за мной!

Если волку не удаётся схватить никого из гусей, все собираются в хозяйкином доме и дразнят его:

— Волк-волчище,
Серый хвостище!
Он три года ходил,
Всё гусятинки просил!

И придётся волку ещё раз водить. А если волк схватит кого-нибудь из гусей-лебедей, тот и становится волком, и игра начинается сначала.

Если гусей очень много, то игру ведут так. Волк ловит одного гуся, второго, третьего, а когда поймает четвёртого, становится — без считалки — хозяйкой; первый попавшийся волку гусь становится волком. А бывшая хозяйка? Она идёт к гусям. К ним перебегают и те гуси, которых поймал первый волк.

Похожая игра есть у белорусских и украинских ребят.



«РЕДЬКИ»

Летом белорусские ребята собираются на лужайке, в саду, во дворе и играют в «редьки». Чем больше будет играющих, тем веселее.

Раньше всего надо выбрать хозяина и пана[1]. Выбирают их по считалке. Все остальные участники игры — редьки.

Игра начинается так. Пан отходит куда-нибудь подальше в сторону. Хозяин остаётся с редьками. Он говорит:

— Садитесь, редьки, на землю, одна за другой, одна за другой!

Редьки проворно садятся, как им велел хозяин.

— Теперь,— говорит хозяин,— пусть каждый обхватит обеими руками того, кто сидит перед ним!

Редьки делают, как им велел хозяин.

После этого они запевают:

— Мы на грядке сидим
Да на солнышко глядим!

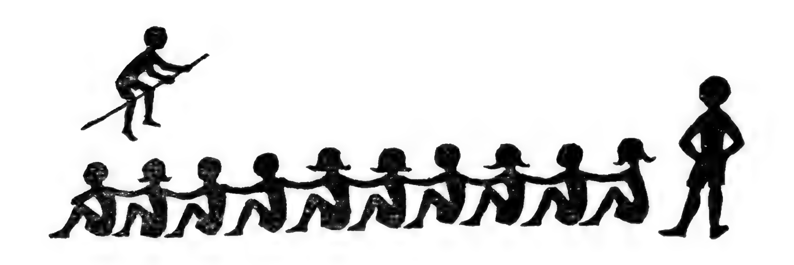
[1] Пан — господин, барин.

Мы сидим, сидим, сидим,
Мы глядим, глядим, глядим!

А хозяин перед грядкой похаживает.
Вдруг издалека слышится:

Динь-дилинь!
Динь-дилинь!
Динь-дилинь!

Это пан на лошади (на палочке) верхом едет, и будто у него колокольчики-бубенчики звякают на упряжке.



Подъезжает он к грядке и не сразу с хозяином заговаривает, три раза вокруг грядки объезжает. А сам всё приговаривает:

— Динь-дилинь!
Динь-дилинь!
Динь-дилинь!

Потом останавливается, топает ногой и спрашивает:
— Дома ли хозяин?
Хозяин отвечает:
— Дома! А кто там?
Пан говорит:
— Сам пан!
Хозяин спрашивает:
— Что тебе надо?
Пан ему говорит:

— Моя пани на печи́ лежала,
Свалилась с пе́чи,
Ушибла плечи.
Охает, вздыхает —
Редьки желает.
Дай мне редьки!

Хозяин отвечает:

— Редька ещё мала — с куриную головку! Приезжай завтра!

Пан задилинькал:

— Динь-дилинь!
Динь-дилинь!
Динь-дилинь!

И уехал.

Немного времени прошло, опять звякают колокольчики — пан к огороду подъезжает. Объезжает три раза грядку и начинает прежний разговор с хозяином:

— Дома ли хозяин?

— Дома! А кто там?

— Сам пан!

— Что тебе надо?

Пан в ответ:

— Моя пани на печи́ лежала,
Свалилась с пе́чи,
Ушибла плечи.
Охает, вздыхает —
Редьки желает.
Дай мне редьки!

Хозяин глянул на грядку и говорит пану:

— Мала ещё редька — с гусиную головку. Приезжай завтра, тогда дам!

Поскакал пан обратно:

— Динь-дилинь!
Динь-дилинь!
Динь-дилинь!

Уехал, побыл где-то в стороне и снова возвращается. Объез-

жает три раза грядку, останавливается, топает ногою и за своё:

— Дома ли хозяин?

— Дома! А кто там?

— Сам пан!

— Что тебе надо?

Пан те же слова повторяет:

— Моя пани на печи́ лежала,
Свалилась с пе́чи,
Ушибла плечи.
Охает, вздыхает —
Редьки желает.
Дай мне редьки!

Хозяин говорит:

— Не велика ещё редька — всего с козью голову. Приезжай завтра!

В четвёртый раз хозяин отвечает пану:

— Теперь моя редька выросла с конскую голову!

Пан спрашивает:

— А можно мне вырвать редьку?

Хозяин говорит:

— Можно! Дёргай сам какую хочешь!

Тогда пан слезает со своей лошади и ставит её в стороне. Затем он подходит к грядке — к концу вереницы — и дёргает редьку, которая сидит последней.

Да куда там: не так-то легко выдернуть её!

А редьки сидят на грядке, крепко держатся одна за другую да посмеиваются над паном:

— Ножки у пана тоненькие,
Ручки у пана слабенькие!

Пан всё дёргает да дёргает, а выдернуть силы нет.

Редьки над ним всё посмеиваются:

— Ножки у пана тоненькие,
Ручки у пана слабенькие!

И хозяин вместе с редьками посмеивается и приговаривает:

— Ножки у пана тоненькие,
Ручки у пана слабенькие!

Наконец пан поднатужился, изловчился и выдернул одну редьку. Выдернул и отвёл её туда, где свою лошадь оставил.

После этого подходит к грядке и спрашивает хозяина:

— Можно мне выдернуть ещё одну редьку?

— Можно, выдёргивай!

Дёргает пан редьку, да силы у него не много. А редьки и хозяин над ним посмеиваются.

Тут пан догадывается — кличет первую редьку:

— Иди, моя редька, на помощь!

Подбегает к нему редька, начинают они вместе тянуть.

Тянут, тянут — вытянули из грядки ещё одну редьку!

Спрашивает пан хозяина:

— Не разрешишь ли ты мне ещё одну редьку выдернуть?

Хозяин говорит:

— Разрешу, выдёргивай! А вы, редьки, держитесь крепче, не поддавайтесь пану!

Стал пан из грядки третью редьку выдёргивать — вместе со своими двумя редьками.

Потом стал выдёргивать четвёртую, пятую, шестую.

И каждая редька, которую он из грядки выдернет, становится за его редькой, крепко обхватывает её за пояс обеими руками, и все вместе выдёргивают из грядки следующую редьку.

И так продолжается до тех пор, пока на грядке ничего не останется.

В некоторых местах игра в «редьки» заканчивается так. Пан выдёргивает первую редьку, садится вместе с ней на лошадь и уезжает.

Однако он скоро возвращается к огороду, три раза объезжает его, останавливается и повторяет свою приговорку:

— Моя пани на печи́ лежала,
Свалилась с пе́чи,
Ушибла плечи.
Охает, вздыхает —

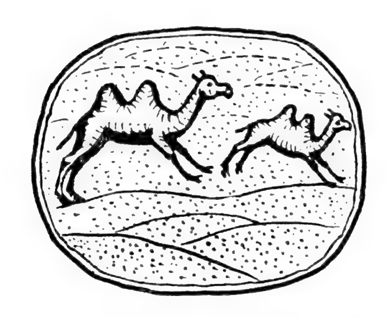
Редьки желает.
Дай мне редьки!

Хозяин ему говорит:
— Да я уж дал тебе одну редьку. Куда ты её дел?
Пан отвечает:

— Ехал я через мостище,
Стоит на мостище волчище,
Серый хвостище,
Зелёные глазищи,
Острые зубищи.
Я редьку схватил
Да бросил в волчище,
Попал ему прямо в бочище.
Волчище испугался,
Хвостище поджал
И с мостища убежал,
А редька в реке утонула.

Хозяин говорит:
— Ну, вырви ещё одну!
Пан вырывает вторую редьку и уезжает с ней. А скоро опять возвращается к грядке, рассказывает о мостище и о волчище и просит третью редьку. Хозяин позволяет ему выдернуть и третью редьку. Эти редьки ничего не делают, они только следят за игрой.

Так повторяется до тех пор, пока на грядке останется всего одна редька, которая сидела первой. Здесь и конец игре.



«ВЕРБЛЮД И ВЕРБЛЮЖОНОК»

Казахские ребята играют в «верблюда и верблюжонка» во всякое время года, в просторном помещении, а чаще всего на открытом воздухе.

Игра эта (она похожа на «кошку и мышку») начинается так. Сначала выбирают по считалке верблюда и верблюжонка.

После этого участники игры — а их может быть сколько угодно — становятся широким кругом и берут друг друга за руки.

Верблюжонок выходит на середину круга. Он пасётся, щиплет траву.

Старый верблюд остаётся за кругом. Это сердитый верблюд: он горбится, фыркает, топает ногами.

Вот верблюд обходит круг — и раз, и два, и три — и вдруг видит верблюжонка. Останавливается старый верблюд и кричит:

— Верблюжонок, верблюжонок, ступай домой!

А верблюжонок ему в ответ:

— Не хочу!

Верблюд нагибается и проскакивает в круг. Кидается он к верблюжонку, хочет схватить его.

Верблюжонок бегает по кругу, а верблюд за ним.

Верблюжонок бегает, бегает и вдруг выбегает из круга. Верблюд высматривает удобное место и тоже вырывается из круга. Вырывается и бежит за верблюжонком:

— Верблюжонок, верблюжонок, ступай домой!

Верблюжонок ему:

— Не хочу!

И опять ловко и неожиданно проскакивает в круг.

Верблюд бегает вокруг, высматривает, где можно прорваться, и кидается к верблюжонку. Настигает его, вот-вот схватит!

Да не тут-то было: верблюжонок опять увёртывается и выбегает из круга...

Долго не даётся верблюжонок сердитому верблюду. Но наконец верблюд схитрил: сначала бежал, бежал за верблюжонком, а потом повернулся, побежал ему навстречу и схватил его.

Верблюжонок кричит:

— Отпусти!

Верблюд отвечает:

— Не отпущу!

Верблюжонок опять:

— Отпусти!

Верблюд в ответ:

— Не отпущу!

И начинает пугать верблюжонка: фыркает, топает ногами, хочет повалить бедного верблюжонка на землю.

Верблюжонок жалобно кричит:

— Хочет меня верблюд на землю повалить, хочет меня побить! Помогите!..

Все, кто стоял в кругу, подбегают к злому верблюду и кричат:

— Чук, чук! Чук, чук! Чук, чук!

(А слово «чук» значит: «садись на корточки» или «ложись». Этим словом казахи успокаивают верблюда, приказывают ему лечь.)

Но злой верблюд будто не слышит: фыркает, топает ногами, хочет повалить верблюжонка.

Ребята опять:

— Чук, чук! Чук, чук! Чук, чук!

А он внимания не обращает: фыркает, топает ногами, наскакивает на верблюжонка, хочет повалить его.

Ребята кричат ещё громче:

— Чук, чук! Чук, чук! Чук, чук!

Злой верблюд перестаёт фыркать да топать ногами, а верблюжонка всё не отпускает.

Ребята настойчиво повторяют:

— Чук, чук! Чук, чук! Чук, чук!

Тут верблюд отпускает верблюжонка, но не ложится.

Ребята опять:

— Чук, чук! Чук, чук! Чук, чук!

Верблюд неохотно, медленно присаживается на корточки.

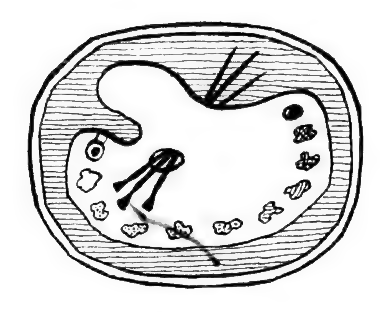
А ребята твердят своё:

— Чук, чук! Чук, чук! Чук, чук!

Смирился злой верблюд — лёг на бок.

Как только он лёг, все по очереди перепрыгивают через него — сначала верблюжонок, а потом и все другие.

Первый, кого схватит верблюд, и будет злым верблюдом, а второй, кого он схватит, — верблюжонком, и игра начинается сначала.



«КРАСКИ»

Игру «краски» знают и русские и украинские ребята.

Для этой игры надо выбрать хозяина красок и угадчика — Сеньку Попова. Все остальные будут красками.

Сенька Попов уходит подальше, чтобы не мог подслушать, а хозяин и краски начинают тихонько сговариваться, кто какой краской будет.

Название краскам может давать хозяин, или они сами выбирают.

Один говорит:

— Я буду белой краской!

Другой говорит:

— Я чёрной!

Третий говорит:

— Я красной!

Четвёртый говорит:

— Я зелёной!

Словом, каждый из играющих выбирает себе какой-нибудь цвет. Если участников игры будет больше, чем цветов красок, можно назваться золотой, серебряной, серой, тёмно-голубой, светло-голубой — так, чтобы для каждого участника игры было название.

Но нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, кто из играющих какая краска.

Когда названия даны, краски и хозяин присаживаются на корточки и делают вид, что засыпают.

Тут с шутками и прибаутками к краскам приходит Сенька Попов. Подходит, топает несколько раз ногой или стучит правым кулаком в свою левую ладонь, будто в дверь, и говорит:

— Тук-тук!

Хозяин просыпается, встаёт и спрашивает:

— Кто тут?

— Сенька Попов!

— За чем пришёл?

— За краской!

— За какой?

Сенька Попов называет какой-нибудь цвет, например:

— За синей!

Если такого цвета среди красок нет, хозяин говорит:

— Такой у нас нет!

А все краски хлопают в ладоши и приговаривают:

— Пойди по синенькой дорожке,
Найдёшь синие сапожки,
Поноси, поноси
И нам принеси!

После этого Сенька Попов уходит в сторону, потом опять возвращается и ведёт с хозяином прежний разговор:

— Тук-тук!

— Кто тут?

— Сенька Попов!
— За чем пришёл?
— За краской!
— За какой?
— За белой!

Если белая краска есть, она встаёт, и Сенька Попов уводит её в свой дом, а потом снова возвращается к хозяину за другой краской.

Так Сенька Попов уводит от хозяина все краски, и игра тем кончается.

Можно сделать ещё и так.

Если Сенька назовёт краску, какая есть среди игроков (например, золотую), хозяин ему говорит:

— Есть золотая! Бери её!

Сенька Попов должен теперь угадать, какая же из красок золотая. Подойдёт к одной, дотронется до неё, а она:

— Я не золотая!

Подойдёт к другой, тронет её, а она:

— Я не золотая!

Подойдёт к третьей, тронет её, а она:

— Я не золотая!

Так ходит Сенька от краски к краске, пока не набредёт на золотую. Тогда он берёт золотую краску за руку и уводит её в свой дом.

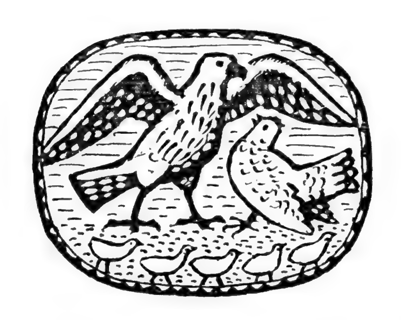
Заканчивают игру в «краски» ещё и так. Сенька Попов называет какую-нибудь краску. Ему отвечают:

— Нет у нас такой!

Он называет другую. Ему опять отвечают:

— Нет у нас такой!

И так продолжается до тех пор, пока Сенька не назовёт краску, которая есть среди играющих. Первая краска, правильно названная Сенькой, «отгаданная» им, идёт водить, становится Сенькой Поповым, а прежний Сенька уходит к краскам, и игра начинается сначала.



«КОРШУН»

Это игра белорусской детворы, но её также знают и любят и русские и украинские ребята. Играют в «коршуна» на лужайке, в саду, во дворе — там, где можно без помехи бегать.

С чего начинают игру?

Прежде всего надо выбрать по считалке коршуна и наседку. А можно и просто назначить таких ребят, которые посильнее, половчее,— им придётся нападать, защищаться, всячески увёртываться. Все остальные играющие — детки-цыплята; их может быть сколько угодно — десять, двенадцать, пятнадцать.

Теперь можно начинать игру.

Коршун идёт на самый конец лужайки — там будет его дом и огород (их надо как-нибудь отметить — или провести черту, или положить камень, палку, что найдётся).

Наседка с цыплятами идёт на другой конец — там будет их дом.

Коршун в своём доме садится и копает щепкой ямку.

Наседка говорит цыплятам:

— Детки, детки, посмотрите, что это коршун делает?

Цыплята:

— Ямку роет!

Наседка:

— Пойдёмте к нему, спросим, зачем это он ямку роет.

Цыплята хотят бежать к коршуну, да наседка не велит:

— Нет, так к коршуну идти нельзя!

Цыплята спрашивают:

— А как надо?

Наседка им говорит:

— Станьте вереницей и крепко держите один другого за платье, за рубашку, за пояс. А ты, первый цыплёнок, возьмись за моё платье!

Цыплята спрашивают:

— Зачем так?

Наседка им отвечает:

— Затем, чтоб коршун не схватил кого-нибудь из вас и не унёс! А теперь пойдём. Куда я пойду — туда и вы, куда я сверну — туда и вы. Кто отстанет или в сторону отбежит, того коршун схватит. Ну, пойдёмте к коршуну!

Идут все вереницей к коршунову дому. Наседка впереди, цыплята за ней. Подходят. Наседка говорит:

— Будем сначала вокруг коршунова дома ходить да припевать.

Все берутся за руки и ходят вокруг коршуна. Ходят и поют:

— Вокруг коршуна хожу,
Я на коршуна гляжу.
Я хожу, хожу, хожу,
Я гляжу, гляжу, гляжу!
Я ещё похожу,
Я ещё погляжу!

Спели песенку, наседка говорит:

— Теперь, дети, остановитесь! Станьте, как прежде, вереницей за мною да крепко держитесь один за другого!

Цыплята быстро становятся за наседкой, а она заводит разговор с коршуном.

Наседка:

— Коршун, коршун, что ты делаешь?

Коршун:

— Ямку рою.

Наседка:

— Зачем тебе ямка?

Коршун:

— Копеечку ищу.

Наседка:

— Зачем тебе копеечка?

Коршун:
— Иголку купить.
Наседка:
— Зачем тебе иголка?
Коршун:
— Мешочек сшить.
Наседка:
— Зачем тебе мешочек?
Коршун:
— Камушки класть.
Наседка:
— Зачем тебе камушки?
Коршун:
— В твоих деток кидать!
Наседка:
— За что про что?
Коршун:
— Чтоб в мой огород не лазили!
Наседка:
— А что они у тебя в огороде натворили?
Коршун:

— Твои детки горох пощипали,
Капусту поломали,
Репку повыдирали,
Все мои грядки потоптали!

Наседка:
— Правда ли это, детки?
Цыплята виновато попискивают:
— Пи! Пи! Пи! Пи!..
Наседка:
— А ты бы, коршун, крепче ворота запирал!
Коршун:
— Я и так крепко запирал.
Наседка:
— А как же они в твой огород попали?
Коршун:
— Они через ограду перелезли.

Наседка:
— Правда ли это, детки?
Цыплята виновато попискивают:
— Пи! Пи! Пи! Пи!..
Наседка:
— А ты бы, коршун, повыше делал ограду!
Коршун:
— Она и так высокая:

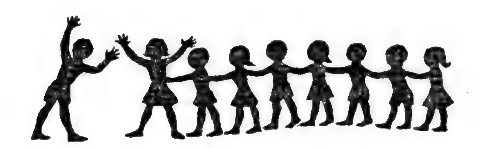
Я ограду городил каменьями,
Поленьями,
Пеньями,
Кореньями,
Баранками,
Пирогами,
Пряниками,
Леденцами!

Наседка:
— Покажи, какой вышины твоя ограда!
Коршун говорит:
— Смотри!
Берёт он палочку, щепочку, камешек — что попадётся под руку,— потом поднимает правую ногу и бросает из-под ноги эту палочку вверх (а то и просто подбрасывает) и говорит:
— Вот какая высокая у меня ограда!
Наседка:
— Мои детки через такую ограду не перелезут!
Цыплята:
— Перелезли!
Коршун:
— А, вот как! Тогда я их съем!
Наседка:
— Не дам тебе, коршун, моих деток!
Тут коршун вскакивает, машет крыльями и бросается на цыплят, кричит:
— Клё! Клё! Клё!
Цыплята кричат:
— Пи! Пи! Пи! Пи!

А наседка не подпускает коршуна к цыплятам — вытягивает руки вперёд, отгоняет его, сама кричит:

— Кыш, кыш, коршун! Кыш, кыш, коршун! Кыш, кыш, не подлетишь!

Цыплята осмелели — дразнят коршуна, бегают вереницей за наседкой, крепко держатся один за другого и приговаривают:



— Коршун-моршун —
Нос крючком,
Коршун-моршун —
Хвост торчком!
Коршун-моршун —
Жёлтый глаз,
Не поймаешь, коршун, нас!

А коршун так и накидывается на них, так и накидывается!..

Пусть коршун запомнит: ловить он может только самого последнего цыплёнка. Выхватывать цыплят из середины вереницы он не смеет.

Приходится коршуну пускаться на всякие хитрости. Вот он делает вид, что нападает на наседку, и вдруг неожиданно бросается к концу вереницы.

Вот он делает вид, что хочет кинуться на вереницу слева, а сам проворно перебегает направо...

Да и наседка не проста: она зорко следит за коршуном и угадывает все его хитрости. Всё время она впереди своих цыплят — лицом к коршуну. А сама так и машет крыльями — отгоняет, отбивает коршуна, прикрывает своих цыплят да приговаривает:

— Кыш, кыш, коршун! Кыш, кыш, коршун! Кыш, кыш, не подлетишь!

А коршун всё придумывает, как бы перехитрить наседку. Вот он делает вид, что испугался её,— пятится назад. А потом вдруг как кинется на вереницу — и отрывает последнего цыплёнка!..

Цыплята в испуге пищат:

— Пи! Пи! Пи! Пи!

А коршун крепко держит цыплёнка, тащит его к своему дому и говорит:

— Вот мой дом. Здесь сиди, никуда не уходи!

И пусть цыплёнок запомнит: он не смеет убежать из коршунова дома.

Сам коршун выбегает из своего дома и опять летит ловить цыплят. И опять он кружится, залетает то справа, то слева, всячески обманывает наседку, пока не оторвёт от вереницы ещё одного цыплёнка. И его коршун притащит в свой дом и скажет:

— Вот мой дом. Здесь сиди, никуда не уходи!

И снова полетит ловить цыплят.

Когда цыплятам грозит опасность попасться в когти коршуну, они жалобно пищат. Когда им удаётся ловко увернуться, они все дразнят коршуна:

— Коршун-моршун —
Нос крючком...

Игра продолжается до тех пор, пока коршун не унесёт всех цыплят или, по условию, скажем, пятерых.

Тогда наседка с остальными цыплятами отправляется к коршуну выручать своих детей.

Подходят они к дому коршуна: наседка впереди, цыплята за ней.

Наседка вызывает коршуна:

— Коршун, коршун, выйди из избушки!

Коршун выходит и спрашивает:

— Чего тебе надобно?

Наседка говорит:

— Коршун, коршун, отпусти моих деток!

Коршун спрашивает:

— А не будут они опять в мой огород лазить — горох щипать, капусту ломать, репку выдирать, грядки топтать?

Наседка отвечает:

— Больше не будут!

Коршун говорит:

— Если не будут, тогда отпущу. Только пусть этот цыплёнок мне рубашку сошьёт!

С этими словами он выводит из своего дома одного из цыплят, всё равно какого.

Наседка говорит:

— Сшей коршуну рубашку!

Цыплёнок показывает движениями, как рубашку шьют: кроит ножницами, вдевает в иголку нитку, шьёт и отдаёт рубашку коршуну. Коршун говорит:

— Ступай!

Цыплёнок бежит к наседке и становится последним в веренице.

Наседка снова просит:

— Коршун, коршун, отпусти ещё одного моего цыплёнка!

Коршун ей отвечает:

— Пусть он сначала мне дров наколет!

Цыплёнок показывает движениями, как колют дрова.

После этого коршун отпускает его.

Так он придумывает работу для каждого из цыплят, которых поймал, и отпускает их.

Здесь и конец игре.

Русские ребята иногда ведут игру в «коршуна» так. Когда коршун оторвёт оплошавшего цыплёнка от вереницы, этот цыплёнок должен стать позади коршуна и держаться за его рубаху или пояс, платье. Куда перебегает коршун, туда всюду вместе с ним перебегает и цыплёнок. Мешать коршуну, сбивать его нельзя.

Второй схваченный коршуном цыплёнок также становится за коршуном и держится за платье первого цыплёнка. Так у коршуна появляется своя «цепочка».

Когда коршун отрывает от наседки последнего цыплёнка, он становится наседкой, а наседка — коршуном.

Если такая игра вам больше нравится, запомните её и играйте.



«КОРОЛЬ И МОЛОДЦЫ»

Это игра украинских ребят, но её знают также и русские ребята.

Надо найти просторное место, где бы можно было без помехи бегать, и выбрать короля. Играющих может быть много — сколько соберётся.

Короля берут под руки и ведут в его дом — куда-нибудь подальше в сторону, чтобы он не слышал, как будут сговариваться мóлодцы.

Дом короля надо чем-нибудь отметить: либо начертить на земле круг, либо положить какую-нибудь замету — камень, ветку, воткнуть в землю колышек, палку.

Приводят короля в его дом с какой-нибудь приговоркой, например:

— Здесь сиди,
На нас гляди,
Только не подслушивай!

После этого все идут в свой дом — он находится на другом конце лужайки, площадки, двора или сада и тоже отмечен.

Здесь молодцы становятся в кружок и тихо, чтобы король не мог услышать, сговариваются, на какую работу они будут к нему наниматься.

Работу они будут показывать только движениями. Поэтому надо придумывать такие работы, которые можно отгадывать по движениям. А таких работ очень много!

Молодцы должны делать движения одновременно, одни и те же.

Сговорятся, например, быть пильщиками и пойдут к королю. Придут к его дому, остановятся и все разом, нараспев скажут:

— Здравствуй, дедушка король!

Дедушка король им в ответ:

— Здравствуйте, молодцы! Зачем вы ко мне пришли?

Молодцы отвечают:

— На работу наниматься!

Король их спрашивает:

— А что вы умеете делать?

Молодцы отвечают:

— А вот что!

И начинают молча показывать движениями, как пилят дрова.

Дедушка король смотрит на молодцев и соображает: «Что это за работа?»

Наконец он догадывается и говорит:

— А-а, пильщики мне нужны!

С этими словами он бежит ловить молодцев, а они бегут к своему дому.

Запомните: король может бежать за молодцами только тогда, когда правильно угадает, что́ они делали. Если же он не угадал, молодцы от него не убегают и насмешливо говорят ему:

— Не догадался —
Без работников остался!

И начинают снова показывать ту же самую работу.

А если король и в этот раз не сможет угадать, тогда все молодцы либо хлопают в ладоши, либо топают ногами и повторяют свою дразнилку:

— Не догадался —
Без работников остался!

И опять показывают движениями, как пилят дрова.

Но если король и в третий раз не сможет угадать, что это за работа, молодцы делают ему нос — приставляют одну к дру-

гой ладони с растопыренными пальцами к носу — и говорят:

— Не догадался —
Без работников остался!

И с этими словами не спеша уходят в свой дом.

Здесь они придумывают еще какую-нибудь работу: например, как подметают метлой двор, как рубят топором дрова, как косят косой траву, как копают лопатой землю, как шьют иголкой, как играют на трубе, на скрипке, на гармошке, как вбивают молотком гвозди — да мало ли ещё что можно придумать!

Сговорятся молодцы о новой работе и опять приходят к королю. Начинается обычный разговор:

— Здравствуй, дедушка король!

— Здравствуйте, молодцы! Зачем вы ко мне пришли?

— На работу наниматься!

— А что вы умеете делать?

— А вот что! — отвечают молодцы и показывают движениями свою работу.

Отгадав работу, король догоняет молодцев и хватает одного из них. Если король поймает кого-нибудь из молодцев, пойманный становится королём и отправляется в королевский дом, а прежний король становится молодцем и вместе с другими уходит в их дом и придумывает с ними, какую работу можно показать новому королю.

Запомните ещё одно правило: когда король отгадает работу, молодцы бегут от него не куда попало, а только к своему дому. Если они вбежали в дом, король возвращается обратно. А работники опять идут к нему и показывают движениями какую-нибудь новую работу.

Играют в «короля и молодцев» ещё и так.

Все участники игры делятся на две партии. Когда разделятся, бросают жребий, какой партии загадывать, какой отгадывать. Та партия, которая вытянула жребий, будет загадывать.

Загадчики отходят подальше от угадчиков, они придумы-

вают какую-нибудь работу и идут к дому угадчиков. Они становятся шага за три от их дома и говорят:

— А вот и мы пришли!

Угадчики спрашивают:

— Где вы были? Что вы там делали?

Загадчики отвечают такой песенкой:

— Где мы были —
Мы не скажем,
А что делали —
Покажем!

А вот что мы делали! — говорят загадчики.

И молча показывают движениями, как рвут ягоды и едят их или как ищут грибы и кладут их в кузовок...

Если угадчики догадались, что делали ребята в лесу, то кто-нибудь из них, кто первый угадал, или все вместе кричат:

— Ягоды (или грибы) собирали!

Как только прокричат эти слова, загадчики бегут к своему дому, а отгадчики догоняют и ловят их.

Тот, кого схватят, переходит в другую партию, становится угадчиком и вместе с ними должен отгадывать новые работы, которые придут показывать загадчики.

Игра идёт до тех пор, пока не переловят всех загадчиков.

Бойтесь меня!
Остерегайтесь меня!

Братья перепугались, бросили кизяк — и поскорее домой!.. Дома отец и мать их спрашивают:

— Где вы были?

— В степи.

— Что вы там делали?

— Собирали кизяк.

— Много ли набрали?

— Много.

— А где же кизяк?

— Мы его бросили.

— Почему?

— Испугались...

— Кого?

— Какого-то страшного зверя...

— Что он делает?

— Ножищами, усищами шевелит, головой во все стороны вертит, съесть нас хочет...

Отец говорит третьему сыну, постарше:

— Ступай вместе с братьями в степь за кизяком. Втроём вам не страшно будет.

Пошли три брата в степь.

Ходят они с опаской, оглядываются по сторонам, собирают кизяк.

Спрашивают один другого:

— А где же этот страшный зверь?

Старший говорит:

— Нет его здесь, куда-то убежал!

А цокты-хохта никуда не убежал, он только притаился, а может быть, и заснул.

Братья ходят, ходят и наталкиваются на цокты-хохта...

Он увидел их и давай пугать: ножищами, усищами зашевелил, головой завертел и зажужжал:

— Я цокты-хохта —
Страшный,
Ужасный,

Опасный!
Вон у меня какие усищи!
Вон у меня какие ножищи!
Бойтесь меня!
Остерегайтесь меня!

Ох, как испугались братья! Кизяк рассыпали, помчались домой... А цокты-хохта вдогонку им:

— Жжж-у! Жжж-у! Жжж-у!..

Прибегают братья домой, сами дрожат от страха.

— Где вы были? — спрашивает отец.

— В степи.

— Что вы там делали?

— Собирали кизяк.

— Много ли набрали?

— Три больших мешка.

— А где же кизяк?

— Мы его рассыпали.

— Почему?

— Испугались...

— Кого?

— Страшного зверя!

— Что он делает?

— Ножищами, усищами шевелит, головой во все стороны вертит, съесть нас хочет!..

Отец говорит:

— Пойдёмте все вместе в степь, посмотрим, что за страшный зверь там поселился!

И все идут. Впереди отец, за ним мать, за ней старший брат, за ним — средний, за средним — младший.

Приходят в степь. Отец спрашивает сыновей:

— Где же страшный зверь?

Не видно страшного зверя.

Цокты-хохта притаился, прижался к земле, его и не заметишь. Отец говорит:

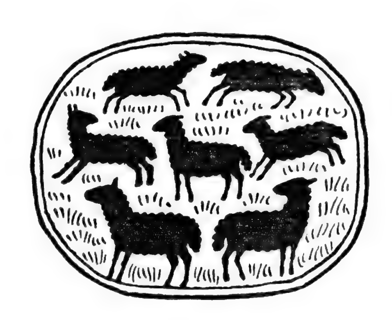
— Надо найти зверя!

Все расходятся по степи — ищут. Смотрят туда-сюда, наклоняются к земле.

Вдруг младший как закричит:
— Вот он! Вот он!
Все сбегаются к нему, окружают цокты-хохта.
— Да это цокты-хохта! — говорит отец.— Совсем он не страшный!
Все наклоняются к цокты-хохта, рассматривают его.
А он отпугивает: руками, ногами шевелит, головой вертит и жужжит:

— Я цокты-хохта —
Страшный,
Ужасный,
Опасный!
Вон у меня какие усищи!
Вон у меня какие ножищи!
Бойтесь меня!
Остерегайтесь меня!
Жжж-у! Жжж-у! Жжж-у!..

— Совсем ты не страшный! Совсем не опасный! — говорит отец.
Все наклоняются к цокты-хохта, но только он чуть шевельнётся и зажужжит — все отскакивают. Потом опять подходят к цокты-хохта, склоняются над ним, но стоит ему шевельнуться — снова разбегаются.
Наконец все осмелели и говорят:
— Давайте прыгать через цокты-хохта!
Стали прыгать. Прыгают и стараются не задеть цокты-хохта.
А сам цокты-хохта лежит в это время смирно, не шевелится. Но если кто-нибудь заденет его во время прыжка, цокты-хохта вскакивает, жужжит и ловит того, кто его задел.
Если поймает — щекочет, как настоящий жук, а сам громко жужжит:
— Жжж-у! Жжж-у! Жжж-у!..
Тот, кого цокты-хохта поймает, становится цокты-хохта, и игра начинается снова.



«ПАСТУХ И СТАДО»

Прежде всего выбирают пастуха и намечают место, где будет овчарня. Потом завязывают пастуху глаза платком.

Все играющие — овцы — бегут к овчарне и становятся там.

Пастух подходит к овчарне и говорит:

— Овечки, овечки, вот и я пришёл!

Выбежала из овчарни овца, ударила слегка ладонью пастуха по плечу и спрашивает:

— Пастух, пастух, сколько мне даёшь шагов?

Пастух ей в ответ:

— Пять!

Овечка идёт в какую ей вздумается сторону и громко отсчитывает:

— Раз! Два! Три! Четыре! Пять!

Где скажет «пять», там и остановится.

Затем к пастуху подбежит вторая овца, ударит его по плечу и спросит:

— Пастух, пастух, сколько мне даёшь шагов?

Пастух скажет:

— Семь!

Овечка шагает в какую-нибудь сторону и при каждом шаге произносит:

— Один! Два! Три! Четыре! Пять! Шесть! Семь!

Где скажет «семь», там и остановится.

Так подбегают по очереди к пастуху все овцы и спрашивают, сколько шагов он им даёт.

Скоро в овчарне не остаётся ни одной овцы.

Пастух зовёт:

— Овечки! Овечки!

Никто ему не отвечает — опустела овчарня!

Тогда пастух громко спрашивает:

— Где моё стадо?

Тут все овцы отзываются:

— Бя! Бя! Бя! Бя! Бя!..

— А, вот вы где! — говорит пастух и идёт на голоса своих овец.

Когда он идёт, овцы молчат — так ему труднее найти их.

А пастух расставит руки и всё ищет своих овечек. А как нащупает какую-нибудь, спрашивает:

— Овечка, овечка, кто ты?

А овца своё имя не называет, только бякает:

— Бя! Бя! Бя!

По этому «бя-бя-бя» пастух должен угадать, кто это (Ваня, Наташа, Алёша).

Да разве сразу угадаешь!

Если пастух не угадал, все овцы начинают бякать, а кто-нибудь из овец уводит его в овчарню и оставляет там, а сам бежит на своё прежнее место.

Пастух снова громко спрашивает:

— Где моё стадо?

Овцы со своих мест начинают бякать:

— Бя! Бя! Бя! Бя! Бя! Бя!

Пастух выходит из овчарни и идёт на их голоса. А овцы, как только он выходит, все до одной замолкают.

Бродит, бродит пастух, ищет, ищет своих овец и опять натолкнётся на какую-нибудь.

Натолкнётся и спросит:

— Овечка, овечка, кто ты?

А овечка в ответ:

— Бя! Бя! Бя!

Вслушается пастух в её бяканье и скажет:

— Овечка, овечка! Ты Ваня Спичкин!

Если он угадал, снимет повязку с глаз и повяжет её Ване Спичкину.

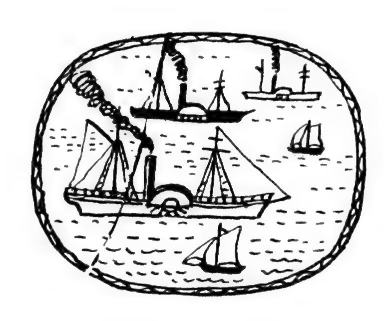
— Теперь ты, Спичкин, будешь пастухом!

Отведёт он Ваню Спичкина в овчарню, а сам займёт его место.

Новый пастух спросит из овчарни:

— Где моё стадо?

И игра продолжается.



«КОРАБЛЬ ПЛЫВЁТ!»

Игра эта будто и несложная, но в ней все должны быть очень внимательны. Зазеваешься — и сам собьёшься, и других можешь сбить. Начинается игра так. Выбирают по считалке или по жребию вожака.

Затем все становятся кру́гом. Вожак выходит на середину круга. Он громко говорит:

— Корабль плывёт!

Все спрашивают его:

— С чем корабль?

Вожак отвечает:

— С одной повертушкой! — и вертит правой рукой — показывает, что такое повертушка.

Участники игры должны повторить движение своего вожака и непременно правой рукой. Вдруг вожак говорит:

— Корабль плывёт!

Все спрашивают его:

— С чем? — но не перестают делать повертушку.

Вожак отвечает:

— С другой повертушкой, — и показывает в этот раз уже левой рукой другую повертушку.

Все должны делать так же. Кто ошибётся, тот отдаёт вожаку фант.

Затем вожак неожиданно говорит:

— Корабль плывёт!

Все спрашивают его (а сами всё показывают левой рукой другую повертушку):

— С чем?

— С двумя повертушками! — отвечает вожак и вертит в этот раз обеими руками.

Все делают, как он: показывают две повертушки. Вожак подождёт-подождёт и снова:

— Корабль плывёт!

— С чем?

— С двумя повертушками и с одной потопушкой! — отвечает вожак и вертит руками — показывает повертушки, а ногой притопывает — показывает потопушку.

И все делают, как он.

Вожак подождёт и опять:

— Корабль плывёт!

— С чем?

— С одной повертушкой и с двумя потопушками!

И все повторяют движения своего вожака. А он подождёт-подождёт и скажет:

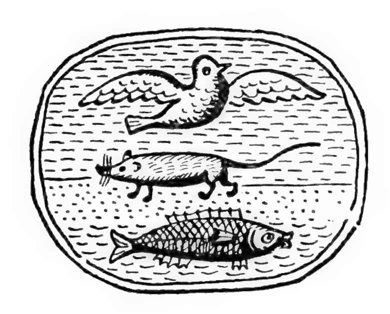
— Корабль плывёт!

— С чем?

— С двумя повертушками, с двумя потопушками и с одной похлопушкой! — И покажет и повертушки, и потопушки, и похлопушки — громко хлопнет ладонями.

А за ним и все разом показывают повертушки, потопушки, похлопушки.

Вожак может показать, что корабль плывёт и с тремя похлопушками и с одной повертушкой, и с тремя потопушками и с одной похлопушкой, и с двумя повертушками и двумя потопушками... Словом, что вздумает. Может он от одной повертушки дойти до двух повертушек, двух потопушек и двух похлопушек, а затем продолжать игру в обратном порядке — вернуться к одной повертушке. Играют до тех пор, пока не надоест. А после игры начинается выкуп фантов.



«ЗВЕРИ, ПТИЦЫ, РЫБЫ»

Эта игра грузинских ребят хороша для ненастных или зимних дней, когда нельзя играть на улице, во дворе, в саду, на лужайке.

В такой день соберите в комнате ребят, лучше не очень много, человек семь-восемь, прочтите вслух, что здесь написано, чтобы запомнить правила, и после этого начинайте игру.

Все садятся на лавки или на стулья, поставленные в ряд или вокруг стола, а то и просто становятся кру́гом.

Один из играющих начинает игру. Он берёт в руки какую-нибудь вещицу (например, платок, щепочку, шарик, пуговицу, орех — всё годится), передаёт эту вещицу своему соседу справа и говорит:

— Вот птица. Что за птица?

Сосед принимает вещицу и быстро отвечает:

— Орёл!

С этими словами он передаёт вещицу своему соседу и сам говорит:

— Вот птица. Что за птица?

— Воробей! — немедля отвечает тот.

Проворно передаёт он вещицу следующему со словами:

— Вот птица! Что за птица?

Принявший «птицу» отвечает:

— Цапля!

Вещица («птица») может обойти круг и раз, и два, и три, и четыре: пока участники игры могут называть птиц.

Запомните: отвечать надо не мешкая. Старайтесь освободиться от «птицы» как можно скорее!

Ну а если «птица» задержалась у кого-нибудь в руках?

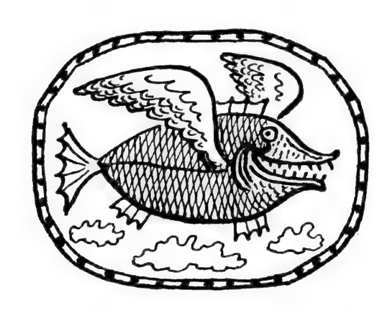
Это значит, что он плохо знает птиц. Все другие участники игры начинают выкрикивать названия птиц, например:

— Соловьи, синички!
Воробьи, чечётки!
Дрозды, сороки!
Галки, вороны!
Журавли да цапли!
Соколы, дятлы!
Ястребы, утки!
Лебеди, гуси!

И ещё одно запомните: название одной и той же птицы во время игры нельзя повторять. Каждый раз должна появляться новая птица.

А если кто повторит название какой-нибудь птицы два раза? У того берут фант, а после игры заставляют выкупать его.

Можно называть не только птиц. В другой раз пусть будут рыбы, звери или насекомые.



«ГУСИ ЛЕТЯТ!»

Это любимая игра белорусских ребят. Знают её и русские ребята. Играть будет интересно и весело всем — и маленьким и большим.

Играть можно в любое время года и где угодно. Но чаще играют в ненастное время, когда из дома не выйдешь, когда нельзя бегать на дворе, на лужайке.

Выбирать водящего не надо. Водить будет самый старший — кто знает больше слов.

Садятся все вокруг стола.

Вожак говорит:

— Кладите все руки ладонями книзу на стол!

Положили все руки на стол, ждут, что ещё скажет вожак. А он спрашивает:

— Все знают условия нашей игры?

Оказывается, не все знают. Надо объяснить.

— Когда я назову того, кто летает, все должны быстро поднять руки и показать, как летит, и крикнуть: «Летит!» А если я назову того, кто не летает, нельзя поднимать руки и надо молчать. Смотрите не ошибитесь!

— А если кто ошибётся?

— Того дразнить будем или возьмём фант. Помните: игру надо вести быстро, раздумывать нельзя, отвечать надо сразу — кто летит, кто не летит. Поняли?

— Поняли!

— Ну, тогда начнём нашу игру. Гуси летят!

Все быстро поднимают руки, показывают, как гуси летят, и громко, дружно отвечают:

— Летят! — затем быстро опускают руки на стол.

— Утки летят! — говорит вожак.

— Летят! — отвечают все и поднимают руки.

— Воробьи летят!

— Летят!

— Мухи летят!

— Летят!

— Щуки летят!

Увлекутся ребята, забудутся и отвечают:

— Летят!

— Не летят! Не летят!

Начинается хохот. А когда все утихнут, игра продолжается. Вожак придумывает всё новых и новых летунов:

— Совы летят!

— Летят!

— Орлы летят!

— Летят!

— Жуки летят!
— Летят!
— Сороки летят!
— Летят!
— Вороны летят!
— Летят!
— Коровы летят!

Но в этот раз уже никто не ошибся: ни один из ребят не поднял руки, никто не закричал «летят».

Вожак снова:

— Лебеди летят!
— Летят!
— Соколы летят!
— Летят!
— Цапли летят!
— Летят!
— Журавли летят!
— Летят!
— Дубы летят!

В этот раз только один поднял руки и громко, на всю комнату, закричал:

— Летят!

А все остальные засмеялись и закричали:

— Не летят! Не летят!

Того, кто ошибся, можно подразнить. Например:

Дуб летит,
А на нём Ваня сидит!

(Если того, кто ошибся, зовут Ваня.)

Или можно так подразнить:

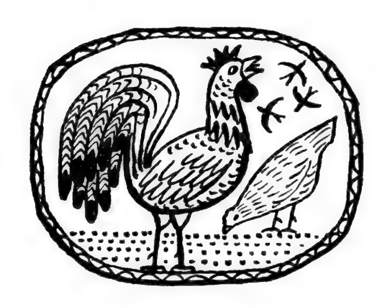
Корова летит,
Хвостом вертит,
На ней Ваня сидит,
На нас глядит:
«Упаду, ушибусь,
Ещё раз ошибусь!»

Но можно взять у того, кто ошибся, фант — какой-нибудь

предмет (платок, значок и т. п.), а после игры он должен «выручить» этот фант.

Игра «Гуси летят!» кончается тогда, когда все утомятся и станут часто ошибаться в ответах.

Такая же игра есть и у туркменской детворы.



«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»

Это игра азербайджанских ребят. Играть можно в любое время года и в любом месте — и в комнате, и в саду, и на площадке.

Сперва назначают вожака. Вожак будет загадывать, что за птица прилетела. Поэтому лучше найти такого вожака, который знает птиц и может хорошо и понятно описывать их приметы.

А можно спросить, кто сам вызовется вести игру.

Вожак должен выбирать таких птиц, у которых есть особые приметы, по которым можно догадаться, что это за птица, — например, величина, длина клюва, ног, цвет перьев. Если этих примет покажется мало, можно сказать, где живёт эта птица, что она ест, как она кричит или поёт, — тогда отгадать будет легче.

Свои загадки вожак произносит нараспев, а все остальные хором поют припев. Вот, например, как в такой игре описывается журавль.

Вожак поёт:

— Есть у меня птица
Вот такая,
Вот такая!

И показывает руками, какой величины у него птица.
Все играющие поют припев:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Вожак поёт:

— Крылья у птицы
Вот такие,
Вот такие!

И показывает, широко раскинув руки, какие большие крылья у птицы (журавля).
Все поют:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Затем поёт вожак:

— Клюв у этой птицы
Вот такой,
Вот такой!

И показывает, какой длинный клюв у журавля.
Хор повторяет припев:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Дальше вожак поёт:

— Шея у птицы
Вот такая,
Вот такая!

И показывает, какая длинная шея у его птицы.
А все другие участники игры поют:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Вожак продолжает описывать задуманную им птицу — журавля:

— Хвост у этой птицы
Вот такой,
Вот такой!

И показывает, какой короткий и прямой хвост у журавля.

Хор в это время поёт:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Затем вожак поёт о длинных ногах журавля:

— А ноги у птицы
Вот такие,
Вот такие!

И старается как может показать, какие длинные ноги у журавля.

Другие участники игры поют:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Вожак поёт теперь о том, какого цвета его птица:

— Серая та птица
Вот такая,
Вот такая!

И если среди играющих есть кто-нибудь в серой рубашке или платье, показывает рукой на него.

И снова хор повторяет припев:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Вожак перечислил и показал руками все приметы своей птицы. Но ему кажется, что этого мало, поэтому он показывает, как ходит его птица:

— Ходит эта птица
Такими шагами,
Такими шагами!

И делает несколько размеренных шагов — подражает походке журавля.

Хор поёт:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Но и этого мало вожаку. Он вспоминает и о голосе своей птицы:

— Кричит эта птица:
«Кур-курлы́!
Кур-курлы!»

И снова слышится припев:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Но вожак всё ещё не уверен, что играющие узнали его птицу. Он говорит, где живёт его птица:

— Живёт эта птица
На топком болоте,
На топком болоте!

И все поют припев:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Кажется, довольно? Нет, вожак вспоминает о том, чем питается его птица:

— Ест эта птица
Лягушек-квакушек,
Лягушек-квакушек!

Хор поёт:

— Летит, летит птица,
К нам летит!

Ну, теперь можно догадаться, что это за птица,— ведь вожак сказал и показал, какой она величины, какие длинные у неё крылья, какие длинные у неё ноги, шея и клюв, какой у неё короткий хвост, какого она цвета, как она ходит, как кричит, где живёт, что она ест. Теперь уж наверно можно догадаться, какую птицу он задумал. Поэтому вожак заканчивает вопросом:

— Что это за птица
К нам прилетела?
Ну-ка, догадайтесь,
Что это за птица?

На вопрос вожака отвечает не весь хор, а кто-нибудь один — на кого он укажет. Тот, на кого указал вожак, выходит на середину круга и громко говорит:

— Это журавль!

Если он сказал правильно, хор поёт:

— Вот какая птица
К нам прилетела!
Вот какая птица
К нам прилетела!

И тому, кто отгадал, говорят:

— Теперь ты будешь загадывать!

Ну а если ответ был неправильный? Если вместо журавля назвали какую-нибудь другую птицу? Тогда вожак говорит:

— Не такая птица
К нам прилетела!

И все скачут вокруг неудачливого отгадчика по кругу и поют:

— Не такая птица
К нам прилетела!
Не такая птица
К нам прилетела!

Когда все умолкают, вожак указывает на другого игрока и повторяет свой вопрос:

— Что это за птица
К нам прилетела?
Ну-ка, догадайся,
Что это за птица?

Отгадывает название птицы только тот, к кому обратился с вопросом вожак. Другие, хоть и догадались, должны молчать и ни громко, ни шёпотом не называть птицу.

Запомните правило: вызванный вожаком может только один раз назвать птицу. Ошибся — ступай на своё место под насмешливую песенку хора:

— Не такая птица
К нам прилетела!
Не такая птица
К нам прилетела!

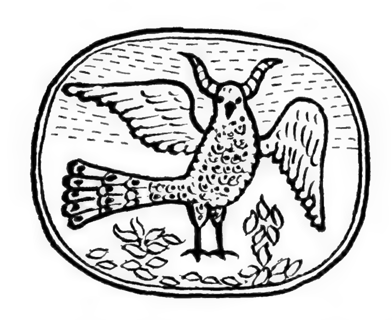
Новый вожак описывает какую-нибудь другую птицу, у которой есть особые приметы, например петуха, попугая, дятла, гуся, ворона, орла. Игра идёт тем же порядком. Этого вожака сменяет новый — тот, кто правильно назвал птицу.

Для этой игры годны не только птицы. Годятся и разные звери — осёл, тигр, заяц, лисица, слон, олень и многие другие. Надо только изменить слова песенки:

Есть у меня зверь—
Вот такой,
Вот такой!

И припев:

Бежит, бежит зверь,
К нам бежит!



«БУЗА-БУЗА-БУЗА»

А это игра грузинских ребят. Кто будет играть в «бузá-бузá», научится быстро соображать, станет догадливым, понятливым.

Играть можно и зимой, и весной, и летом, и осенью, где угодно — дома, в саду, во дворе, на улице.

Чем больше будет игроков, тем веселее!

Сначала назначают вожака — самого сметливого и находчивого из играющих: ведь ему придётся быстро соображать!

Когда все играющие с вожаком усядутся вокруг стола или на корточках на каком-нибудь ровном месте, он начинает водить пальцем по столу (или по песку, если игра идёт на площадке) и приговаривает:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

Слова эти ничего не означают. Это просто приговорка. Все играющие дружно повторяют за своим вожаком:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

— Орёл над горой! — вдруг говорит вожак.

И все немедленно произносят:

— Орёл над горой!

А вожак опять что-то чертит пальцем и приговаривает:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

И все вслед за ним говорят:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

— Барс в лесу! — говорит вожак.

Все играющие быстро и дружно повторяют:

— Барс в лесу!

И снова вожак чертит пальцем и приговаривает:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

И все другие тоже:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

— Птичье копыто! — громко выкрикивает вожак.

Но в этот раз никто не повторяет его слова, все молчат — по условиям игры бессмыслицу, чепуху повторять нельзя.

Но иногда бывает и так, что кто-нибудь из играющих выкрикнет вслед за вожаком бессмыслицу, например «птичье копыто».

Тогда его заставляют проделать что-нибудь смешное: сесть под стол, пройти на четвереньках, проскакать на одной ножке — и нараспев говорят:

— Думай, что говоришь! Думай, что говоришь!

После этого все опять занимают свои места — и игра продолжается. Вожак приговаривает:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

И все ему вторят:

— Буза-буза-буза!
Буза-буза-буза!

Вожак неожиданно выкрикивает:

— Молоко коровье!

И все вслед за ним:

— Коровье!

Вожак быстро продолжает:

— Овечье!

И все играющие:

— Овечье!

Вожак:

— Козье!

И все играющие:

— Козье!

Вожак, не замедляя, продолжает:

— Птичье!

Все молчат: ведь птичьего молока нет!

А кто не удержится и повторит эту нелепость, того заставляют сделать что-нибудь смешное и поддразнивают его.

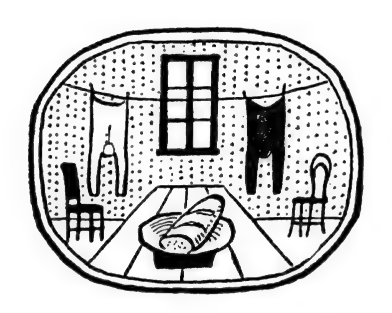
В этой игре есть и такое условие: наказание для оговорившегося придумывает только сам вожак. Он спрашивает:

— Как мы проучим его? (Того, кто повторил вслед за ним какую-нибудь нелепость, например «птичье молоко».)

Все должны молчать. Кто поспешит и скажет что-нибудь, того наказывают вместе с оговорившимся.

Запомните: вожак должен в этой игре произносить слова быстро, одно за другим, неожиданно мешать правду и небылицы. И все другие участники игры должны так же быстро повторять за вожаком то, что есть, что бывает на самом деле. А если он сказал какую-нибудь чушь, нелепицу, должны молчать.

Как только почувствуете, что утомились, кончайте игру: не то все будут ошибаться и оговариваться.



«ЧЁРНОГО И БЕЛОГО НЕ БРАТЬ, «ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРИТЬ»

Игра начинается так. Все участники усаживаются вокруг стола или на стульях, лавках, расставленных возле стены, или садятся в ряд в саду, во дворе, на площадке.

Кого-нибудь — по жребию или по считалке — выбирают вожаком. Вожак должен задавать вопросы, а все остальные — отвечать ему. Отвечать нужно быстро, не затягивая ответа, а то и играть будет неинтересно. И поправляться нельзя: что сказал, то и сказал!

На вопросы и замечания можно отвечать что угодно, только —

Чёрного и белого не брать,
«Да» и «нет» не говорить!

Кто оговорился, даёт вожаку фант — какую-нибудь из своих вещей: платок, значок, ленточку, монетку, орех и т. п. Эти фанты потом надо будет выкупать.

Итак, игра началась!

Вожак обходит всех играющих, останавливается перед одним из них и говорит:

— Бабушка прислала
Сто рублей:
Что хотите,
То купите,
Чёрное и белое
Не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он начинает вести разговор с играющим, делает ему разные предложения, задаёт вопросы, а сам всё старается, чтобы тот произнёс хоть бы одно из запрещённых слов: «чёрный», «белый», «да», «нет».

Идёт примерно такой разговор:

— Какая на тебе рубашка?

— Синяя.

— Какая же синяя? Она белая!

Отвечающий хочет сказать: «нет, она зелёная», но говорит без «нет»:

— Она зелёная!

— Какая зелёная? Да она чёрная!

— Голубая.

— Вот так голубая! Да сам посмотри, можно ли её назвать голубой. Она же белая!

И тут игрок вдруг оговаривается.

— Нет, не белая! — возражает он.

За это ему будет двойное наказание:

— Ага, и «нет» сказал, и «белая» сказал! Давай два фанта!

Нечего делать, надо давать...

Потом вожак подходит ко второму игроку и говорит:

— Бабушка прислала
Сто рублей:
Что хотите,
То купите,
Чёрное и белое
Не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

И снова начинается разговор:

— Что продают в булочной?

— Хлеб.

— Какой?

Чуть-чуть не ответил игрок: «чёрный и белый», да вовремя удержался и сказал:

— Мягкий.

— А чёрствый?

— И чёрствый!

— А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?

Снова чуть не попался игрок, да быстро нашёлся:

— Всякий!

— Из какой муки пекут булки?

— Из пшеничной.

— Любишь ты калачи?

— Люблю.

— А бывает синий хлеб?

— Не бывает.

— Дать тебе сухарь?

— Дай!

— Какой: чёрный или белый?

— И тот и другой!

В этот раз ответчик попался бойкий: никак его не собьёшь!

Отходит от него вожак к следующему, произносит приговорку и начинает задавать вопросы, а сам всё старается сбить, заставить сказать в ответ «да» и «нет» или «чёрный» и «белый».

Так он обойдёт всех.

Одни не собьются ни разу, другие собьются в тот же миг. Кто собьётся, тот даёт фант. А после игры начинается выкуп фантов.

Это уж новая и тоже очень весёлая игра.



«ОХОТНИК»

Играют в «охотника» так. Где-нибудь на свободном месте, в одном конце улицы, двора или площадки, стоит группа играющих.

Это — дом.

За несколько шагов от них — чем дальше, тем лучше — положена какая-нибудь метка или проведена черта. Это лес, где водятся разные звери.

В этот лес и отправляется охотник — один из играющих.

Стоя на месте, он произносит такие слова:

— Я пойду в лес на охоту, я застрелю...

Здесь он делает шаг вперёд и произносит:

— Зайца...

Делает второй шаг:

— Медведя...

Делает третий шаг:

— Волка...

Делает четвёртый шаг:

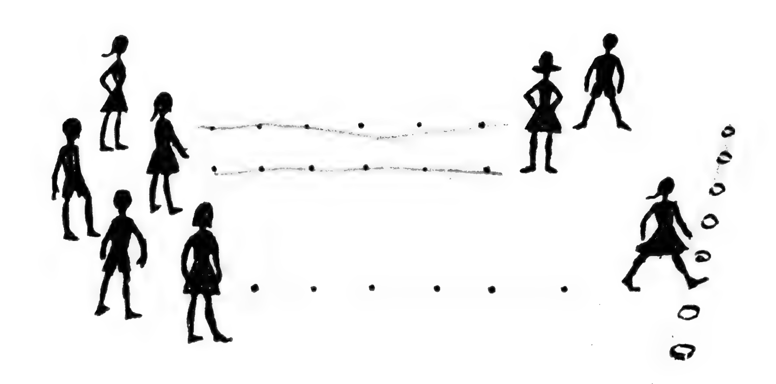
— Лисицу...

Делает пятый шаг:

— Барсука...

И при каждом шаге называет какого-нибудь дикого зверя. Домашних животных называть нельзя: на них ведь не охотятся! Нельзя по два раза называть одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц. Можно задумать птичью охоту, но тогда уж нельзя называть зверей.

Того, кто дошёл до леса и с каждым шагом без запинки называл разных зверей, считают победителем.

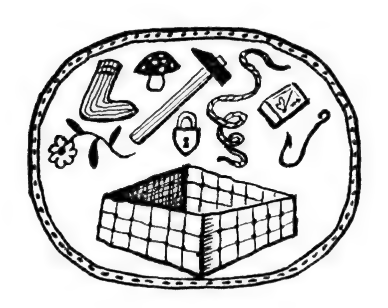


Того, у кого «не хватило» зверей или кто два раза повторил название одного и того же зверя, дразнят:

— Ты охотник плохой,
Возвращайся домой!

И он — делать нечего — возвращается домой. На охоту отправляется новый охотник.

Ну а если неудачливый охотник снова вздумает отправиться на охоту? Пусть идёт — может, у него в этот раз будет удача.



«КУЗОВОК»

В ненастный день, когда во двор не выйдешь, можно поиграть в «кузовок».

Игра эта будет интересна и для младших ребят и для старших. Играющих может собраться сколько угодно — лишних не будет!

Все усаживаются за стол. Один из играющих, кто постарше, ставит на стол корзинку, коробку, ящичек. Это и будет кузовок.

Старший говорит:

— Видите этот кузовок?

Ему отвечают:

— Видим!

— А знаете, что можно класть в кузовок?

— Не знаем!

— Ну так знайте: в этот кузовок можно класть всё, что есть на «ок». А таких вещей много: замок, платок, чулок, носок, кусок, шнурок, сахарок, воротничок, листок, блинок, комок, колобок, крючок — да мало ли ещё чего! Каждый пусть положит в кузовок что-нибудь на «ок» и передаст своему соседу, тот тоже положит в кузовок что-нибудь на «ок» и передаст его дальше. И пойдёт кузовок по рукам — и раз, и два, и три!..

Запомнили все условие, и началась игра.

Первый взял кузовок и сказал:

— Кладу в кузовок цветок!

Второй сказал:

— А я грибок!

Третий сказал:

— А я молоток!

Четвёртый сказал:

— А я петушиный гребешок!

Пятый сказал:

— А я спичек коробок!

Шёл, шёл кузовок, и вдруг положил в него кто-то сапог. Услышали все, закричали:

— Не клади в наш кузовок сапог!

— Почему?

— Да потому, что сапог не на «ок», а на «ог»!

А старший говорит:

— Кто обмолвился, даёт фант!

И опять пошёл кузовок по рукам.

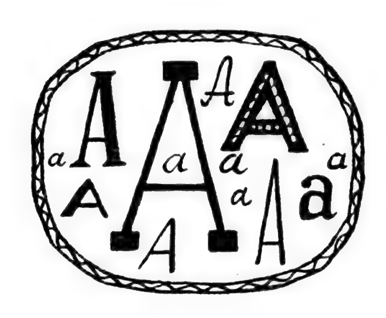
Шёл, шёл и остановился — положил кто-то в него в этот раз пенёк.

И опять все закричали:

— Не клади в кузовок пенёк! Пенёк кончается не на «ок», а на «ёк»! Давай фант!

И так играют, пока не надоест. А закончат игру — разыгрывают фанты.

В этой игре можно брать слова и с другими окончаниями, например на «ог», на «ёк» и прочие. Но условие остаётся то же: не ошибаться и не класть в кузовок ничего, что кончается другими буквами (слогом).



«ТОЛЬКО НА ЭТУ БУКВУ»

У грузинских ребят есть такая игра. Все садятся вокруг стола или на скамейках у стены. Кто-нибудь из играющих — кто постарше, кто уже не первый год ходит в школу,— ведёт игру. Он придумывает и задаёт вопросы.

Игра идёт так. Каждый выбирает себе одну из букв — А, Б, В, Г, Д и так далее.

Когда у каждого есть своя буква, вожак обращается к одному из играющих и спрашивает:

— Какая твоя буква?

— А.

И на все следующие вопросы этот игрок может подбирать ответы только на букву «А». Подбирать надо быстро, не раздумывая.

Вожак спрашивает:

— Как тебя зовут?

— Андрей.

— Как твоя фамилия?
— Азбукин.
— Откуда ты приехал?
— Из Архангельска.
— Куда ты едешь?
— В Астрахань.
— На чём ты туда поедешь?
— На автобусе.
— Что там растёт?
— Арбузы.
— А ещё что?
— Абрикосы.
— Какие там птицы водятся?
— Аисты.
— А какие звери?
— Архары.
— Кто тебя встретит дома?
— Алёша.
— Что ты ему привезёшь в подарок?
— Альбом (или алмаз, или аквариум, или атлас, или ещё что угодно, только непременно на А).

Затем вожак обращается к другой букве и задаёт ей разные вопросы:

— Какая твоя буква?
— С.
— Как тебя зовут?
— Саша.
— Как твоя фамилия?
— Сереброва.
— Откуда ты приехала?
— Из Саратова.
— Куда ты едешь?
— В Сибирь.
— На чём ты туда поедешь?
— На самолёте.
— Что там растёт?
— Сосны.
— А ещё что?

— Смородины, сливы, свёкла.
— Какие птицы там водятся?
— Соколы, совы, сороки, снегири.
— А какие звери?
— Сурки, суслики, соболи.
— Кто тебя встретит дома?
— Сестра Соня.
— Что ты ей привезёшь в подарок?
— Синие сапожки, сноп соломы, свинку, собаку (можно отвечать и серьёзно и шутливо — лишь бы все слова были на букву «С»).

Затем вожак задаёт вопросы и всем другим буквам (играющим).

Но не все буквы могут ответить быстро и без ошибки.

Бывает и так, что тот, кто должен называть все слова на букву «А», на вопрос: «Как тебя зовут?» — назовёт своё собственное имя: Саша или Наташа, или ошибётся в названии города, страны, куда он едет, или дерева, цветка, птицы. Тогда все играющие три раза топают ногами или щёлкают пальцами.

А когда слышат правильный ответ, три раза быстро хлопают в ладоши. Ну а что делать, если какая-нибудь буква ошибётся и второй раз?

Тогда эту букву заставляют что-нибудь сделать: или обскакать стол на одной ножке, или сесть под стол и прокричать три раза «кукареку», или надеть на голову бумажный колпак и сидеть в этом колпаке до тех пор, пока не ошибётся другой: тогда колпак надевают на того.

Играют до тех пор, пока не дадут ответы все буквы.



«КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?»

Участники игры садятся на стулья, на лавки, если играют в комнате, или на траве, если играют в саду или на лужайке.

Когда все усядутся, вожак подходит к каждому и даёт ему какое-нибудь смешное название: одному — Башмак, другому — Пузырёк, третьему — Пуговица, четвёртому — Метла, словом, что придумает.

После этого вожак будет задавать вопросы.

На все его вопросы надо повторять только «своё слово» (метла, башмак и пр.).

Отвечать надо быстро, не задумываясь. И ещё: ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются сколько хотят, а тот, с кем говорит вожак, должен отвечать серьёзно. Даже улыбаться нельзя.

Вожак подходит к тому, кого он назвал Метлой, и важно предупреждает:

— Кто ошибётся,
Тот попадётся!
Кто засмеётся,
Тому плохо придётся!

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Метла.

Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:

— А это у тебя что?

— Метла.

Вожак показывает на руки:

— А это у тебя что?
— Мётлы!
Вожак показывает на ноги:
— А это?
— Мётлы.
— А что ты ел сегодня утром?
— Метлу!
— А на чём ты ездишь по городу?
— На метле.
— А чем ты пишешь в своей тетради?
— Метлой.
— А кто твой товарищ?
— Метла.
Вожак смотрит на небо и спрашивает:
— А кто это по небу летит?
— Метла.
Вожак показывает на других играющих:
— А кто это сидит здесь?
— Мётлы.
— А чем ты ешь щи?
— Метлой!
— А чем ты чистишь зубы?
— Метлой!

И до тех пор спрашивает, пока может придумывать вопросы.

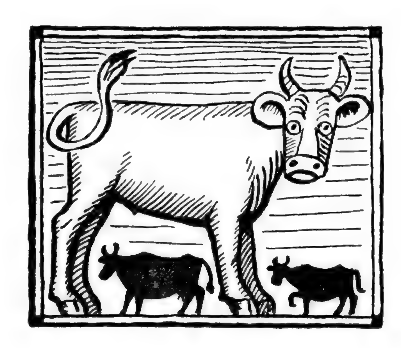
Если тот, кого спрашивает вожак, ошибётся или не выдержит и засмеётся, должен дать фант, он выходит из игры, а вожак переходит к другому, например к Пузырьку. Потом он задаёт вопросы Пуговице, Башмаку и по очереди всем остальным. Некоторые свои вопросы он может повторять, но лучше каждый раз придумывать новые.

После того как вожак со всеми поговорит, начинают разыгрывать (или выкупать) фанты.



КУТЫРЬ ДА МУТЫРЬ

(ДОКУЧНЫЕ СКАЗКИ)



ПРО БЕЛОГО БЫЧКА

— Не сказать ли тебе сказочку про белого бычка?

— Скажи!

— Я скажи, ты скажи. Не сказать ли тебе сказочку про белого бычка?

— Не хочу!

— Я не хочу, ты не хочешь. Не сказать ли тебе сказочку про белого бычка?

— Отстань!

— Я отстань, ты отстань. Не сказать ли тебе сказочку про белого бычка?

— Вот пристал!

— Ты говоришь «вот пристал», я говорю «вот пристал». Не сказать ли тебе сказочку про белого бычка?

Молчание...

— Ты молчишь, и я молчу. Не сказать ли тебе сказочку про белого бычка?

И продолжается эта докучная сказочка про белого бычка до тех пор, пока не замолчит совсем или не убежит прочь тот, кому её сказывают.

ПРО ЖУРАВЛЯ

Слушайте, послушайте! Расскажу вам сказочку — хорошую-прехорошую, длинную-предлинную, интересную-преинтересную!

Жил-был журавль. Задумал он жениться на прекрасной на девице, на цапле. Пошёл свататься. Вот идёт он по болоту — ноги вязнут. Станет ноги из болота вытаскивать — хвост увязнет; хвост вытащит — ноги увязнут; ноги вытащит — хвост увязнет; хвост вытащит — ноги увязнут; ноги вытащит — хвост увязнет...

Хороша ли моя сказочка?



КУТЫРЬ ДА МУТЫРЬ

Жили-были Кутырь да Мутырь.
Накосили они стожок сенца,
Поставили посередь польца.
Пришли баран да овца,
Они съели стожок сенца.
Не сказать ли сказочку с конца?..
— Сам себе сказывай, а я не хочу!



«МЫ С ТОБОЙ ШЛИ?»

— Мы с тобой шли?
— Шли!
— Кожу́х[1] нашли?
— Нашли!
— Я тебе его дал?
— Дал!
— Ты его взял?
— Взял!
— А где же он?
— Что?
— Кожух!
— Какой?
— Да такой! Мы с тобой шли?
— Шли!
— Кожух нашли?
— Нашли!

И опять всё сначала — до тех пор, пока не надоест.

ПРО ЦАРЯ

Жил-был царь,
У царя был двор,
На дворе был кол,
На колу — мочало,

[1] Кожу́х — тулуп, шуба.

Его ветром качало.
Не начать ли сказочку сначала?

Если кто попадётся — попросит рассказать, сказочка начинается снова:

Жил-был царь,
У царя был двор,
На дворе был кол...

И так до конца, и опять вопрос:
— Не начать ли сказочку сначала?

ПРО ЯШКУ

Жил-был Яшка,
У него была красная рубашка,
На поясе пряжка,
На голове шапка,
На шее тряпка,
В руках — лыка связка.
Хороша ли моя сказка?



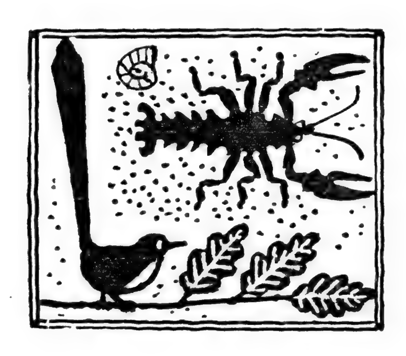
ПРО СОВУ

— Рассказать тебе сказочку про сову?
— Расскажи!
— Хорошо! Слушай, да не перебивай!

Летела сова —
Весёлая голова.
Вот она летела, летела,
На берёзку села,
Хвостиком повертела,
По сторонам поглядела,
Песенку спела
И опять полетела.

Вот она летела, летела,
На берёзку села,
Хвостиком повертела,
По сторонам поглядела,
Песенку спела
И опять полетела...

Сказывать ли дальше?..



ПРО СОРОКУ И РАКА

Стоит над рекой дуб. На том дубу сидит сорока — в реку смотрит. А рак вылез из воды и лезет.

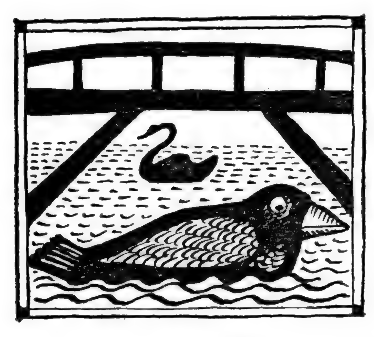
Вот он лезет да ползёт, лезет да ползёт, а сорока смотрит.

Вот она смотрит, а рак лезет да ползёт.

Вот он лезет да ползёт, ползёт да лезет. А сорока смотрит.

Вот она смотрит, да смотрит, да смотрит. А рак лезет да ползёт...

И так без конца!



ПУСТЬ ВОРОНА МОКНЕТ!

Шёл я как-то через мост,
Глядь — ворона мокнет.
Взял ворону я за хвост,
Положил её на мост —
Пусть ворона сохнет!

Шёл опять я через мост,
Глядь — ворона сохнет.
Взял ворону я за хвост,
Положил её под мост —
Пусть ворона мокнет!

Снова шёл я через мост,
Глядь — ворона мокнет.
Взял ворону я за хвост,
Положил её на мост —
Пусть ворона сохнет!

Я опять пришёл на мост,
Глядь — ворона сохнет.
Взял ворону я за хвост,
Положил её под мост —
Пусть ворона мокнет!

Я пришёл на тот же мост,
Глядь — ворона мокнет...

И опять всё сначала...

ПРО ЛАРЮ, ПРО ЛАРЬКУ, ПРО ЛАРИНУ ЖЕНУ

СКОРОГОВОРКИ

В скороговорки играют так. Один говорит:

— Скажи такую скороговорку.

И произносит её медленно, внятно.

Другой должен запомнить эту скороговорку и произнести её раз пять, а то и десять быстро, без запинки.

На дворе трава,
На траве дрова;
Не руби дрова
На траве двора!

Купи кипу пик!
Купи кипу пик!
Купи кипу пик!

У осы не усы,
Не усищи,
А усики!

Щетина у чушки,
Чешуя у щучки.

Пойду в лес
По рябую корову.

Два дровокола,
Два дроворуба
Говорили про Ларю,
Про Ларьку,
Про Ларину жену.

Бык тупогуб,
Тупогубенький бычок,
У быка бела
Губа была тупа.

Свинья тупорыла,
Белорыла,
Полдвора рылом изрыла,
Вырыла полрыла,
До норы не дорыла.

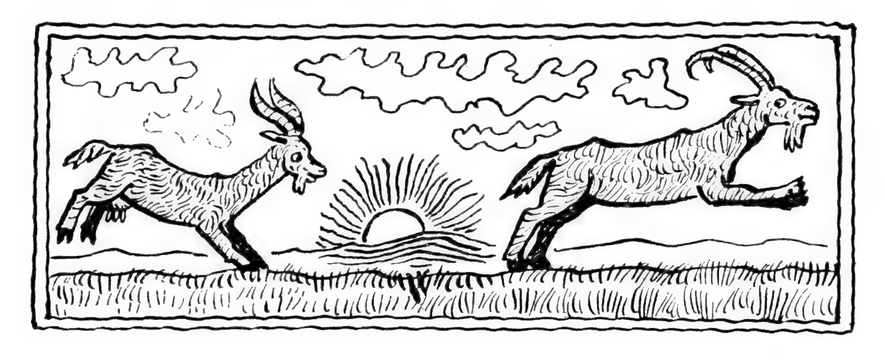
Съел молодец
Тридцать три пирога с пирогом,
Да все с творогом.

Мамаша Ромаше
Дала сыворотки из-под простокваши.

— Вы слыхали про покупку?
— Про какую про покупку?
— Про покупку,
Про покупку,
Про покупочку мою!

Раз дрова, два дрова,
Три дрова!

Идёт с козой
Косой козёл.



Враль клал в ларь,
А вралья брала из ларя.

Наш чебота́рь[1]
Всем чеботарям чеботарь,
Нашего чеботаря никому
Не перечеботарить
И не перевычеботарить —
Наш чеботарь

[1] Чебота́рь — сапожник.

Всех перечеботарит
И перевычеботарит!

У нас на дворе — подвóрье.

Погода размокропогодилась.

От топота копыт
Пыль пó полю летит.

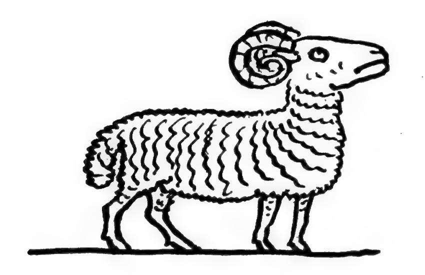
Хохлатые хохотушки
Хохотом хохотали:
Ха-ха-ха-ха-ха!



Осип осип,
Архип охрип.

Шла бабка из клети,
Просыпала крупку.
— Клюй, курка, крупку!
Клюй, курка, крупку!
Клюй, курка, крупку!

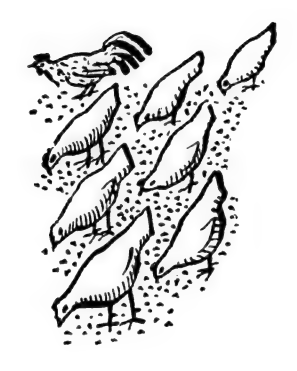
Был баран белорыл,
Всех баранов перебелорылил!



Везёт Сенька Саньку
С Сонькой на санках;
Санки скок —
Сеньку с ног,
Саньку в бок,
Соньку в лоб!

Сшит колпак,
Вязан колпак,
Да не по-колпаковски —
Никто его не переколпакует,
Не перевыколпакует.

Около кола
Три хвои вьются.



Шли три попа,
Три Прокопья попа,
Три Прокопьевича,
Говорили про попа,
Про Прокопья попа,
Про Прокопьевича.

Стоит копна
С подприкопёночком[1].

Ремни ремнил ремнём,
Огни огнил огнём.

Полпогреба репы,
Полколпака гороху.

Стоит поп на копне,
Колпак на попе,
Копна под попом,
Поп под колпаком.

---

[1] Подприкопёночек — маленькая копна.



Летят три пичужки
Через три пустые избушки.

В один клин, Клим, колоти!
В один клин, Клим, колоти!
В один клин, Клим, колоти!

Зачем ты к нам пришёл:
За пересмешкой
Или за выпересмешкой?

В семеро саней
По семеро в сани
Уселись сами.

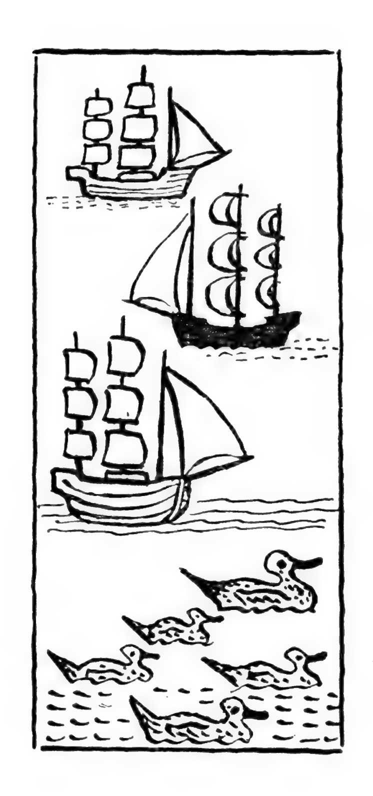
Выкроен-выкроен
Клин с приподклинком.

Полчетверти четверика́[1] гороху
Без червоточинки.

Без Прокопа кипит укроп,
При Прокопе кипит укроп,
Пришёл Прокоп — кипит укроп,
Ушёл Прокоп — кипит укроп!

[1] Четвери́к — старинная мера сыпучих тел.

Из-под Костромы,
Из-под Костромщины,
Шли четыре мужика,
Четыре мужчины;
Говорили они про торги,
Про покупки,
Про крупу,
Про подкрупки.



Бежит лиса
По шесточку;
Лизни, лиса,
Песочку!

Течёт речка,
Печёт печка,
Течёт речка,
Печёт печка!

Три корабля лавировали[1],
Да не вылавировали.

Выдерни лычко из-под кочедычка![2]

Пётр Петров,
Про прозванью Перов,
Поймал птицу-пигалицу;
Понёс по рынку,
Просил полтинку,
Дали пятак,
Он и продал так.

---

[1] Лави́ровать — это слово моряков, оно значит: идти под парусами так, чтобы встречный ветер был то с правой, то с левой стороны.

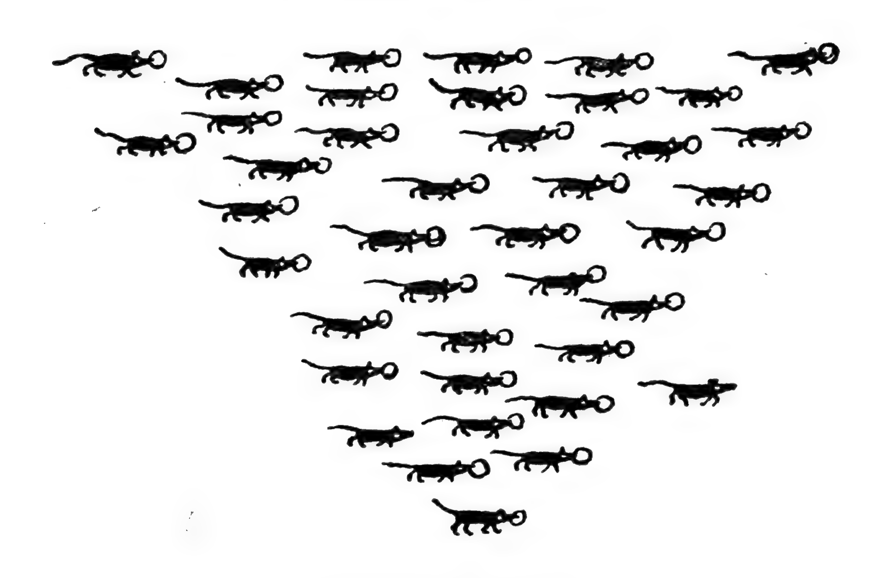
[2] Кочеды́к — инструмент, которым плетут лапти.

Уточка-вострохвосточка
Вывострохвостила
Вострохвостят.

Шли сорок мышей,
Несли сорок грошей;
Две мыши поплоше
Несли по два гроша.

И выкривлю,
И выпрямлю,
За ворота пну
И в окно приму.

Всех скороговорок
Не перескороговоришь,
Не перевыскороговоришь!



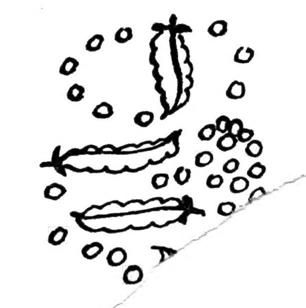
ДОЛГОГОВОРКИ

Долгоговорку надо произнести разом, не останавливаясь, за один вздох.

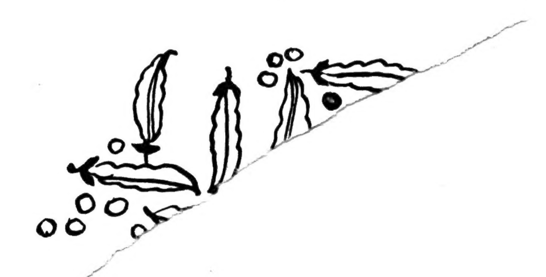
На горе, на пригорке
Стояли двадцать два Егорки.

Раз Егорка,
Два Егорка,
Три Егорка...

(И так до двадцати двух Егорок.)



Шли семеро стариков,
Говорили старики про горох.
Первый говорит: «Горох хорош!»
Второй говорит: «Горох хорош!»
Третий говорит: «Горох хорош!»
Четвёртый говорит: «Горох хорош!»
Пятый говорит: «Горох хорош!»
Шестой говорит: «Горох хорош!»
Седьмой говорит: «Горох хорош!»



ИГРА КАЛМЫЦКИХ РЕБЯТ

Это состязание на лучшее отгадывание загадок. Участвовать в игре может сколько угодно желающих.

По считалке или без считалки выбирают двух старших, или вожаков (по-калмыцки они называются толгачи). Толгачи должны разделить играющих на две партии.

Но бывает так, что при делёжке окажется один лишний —
чный. Что тогда делать? Тогда толгачи начинают конаться
или на верёвке.
ачи, чей кулак окажется наверху, берёт «лишнего»
астника игры в свою партию.
участников игры возникает спор.
пример, Анджур, или Найман, или Лиджи
хотят, чтобы он непременно был в их

конаются, и тот из них, чей кулак ока-
го отгадчика в свою партию.
ть, какая партия начнёт зага-
ов, толгачи снова кона-

любой из участ-
лгачи уста-
кто тре-

и-

ПИСЬМО

ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА

65 коп.

«У наших у ворот всегда хоровод».

«Играть не устать, не ушло бы дело».

В. Даль

